

Glénat ÉDITION FRANÇAISE

POUR LECTEURS AVERTIS



KENTARO MIURA



FARNÈSE

Ancienne chef de la troupe des chaînes d'acier sacrées, milice de la papauté, et héritière de l'influente famille Vandimion. Elle veut apprendre de Guts à s'accepter telle qu'elle est, ainsi que la vérité sur le monde.

CASCA

Ancien officier de la troupe du Faucon, qui a perdu l'esprit après les événements traumatisants du sabbat.

Elle ne peut désormais presque plus parler ni exprimer ses sentiments. Un sortilège protecteur de Flora empêche sa marque d'attirer les démons.



ISIDRO

Son rêve est de devenir le plus puissant des guerriers. Même si sa force ne suit pas encore, il s'accroche afin de pouvoir réaliser cette ambition. Il vient de recevoir une arme lui assurant la protection de l'esprit élémentaire du feu.





GUTS

Le héros de l'histoire. Il est le guerrier noir qui demeure sur le seuil, motivé par la volonté de défendre Casca et de défier Griffith. Il se bat avec une violence inouïe.

PUCK

Un elfe qui voyage depuis longtemps avec Guts. Sa poudre a un pouvoir de guérison sur les blessures. Il a découvert récemment qu'il faisait partie de la famille des esprits élémentaires du vent.



SERPICO

Demi-frère de Farnèse, bien que celle-ci ignore leur lien de parenté. Déjà doué pour le combat, il a de plus reçu la protection et les armes de l'esprit élémentaire du vent.



SCHIERKE

Disciple de Flora, la sorcière de l'arbre aux esprits. Elle aide Guts et ses compagnons grâce à ses nombreux sortilèges. Il est même arrivé qu'elle les sauve au prix de grands dangers, en employant des sorts qu'elle ne maîtrisait pas.

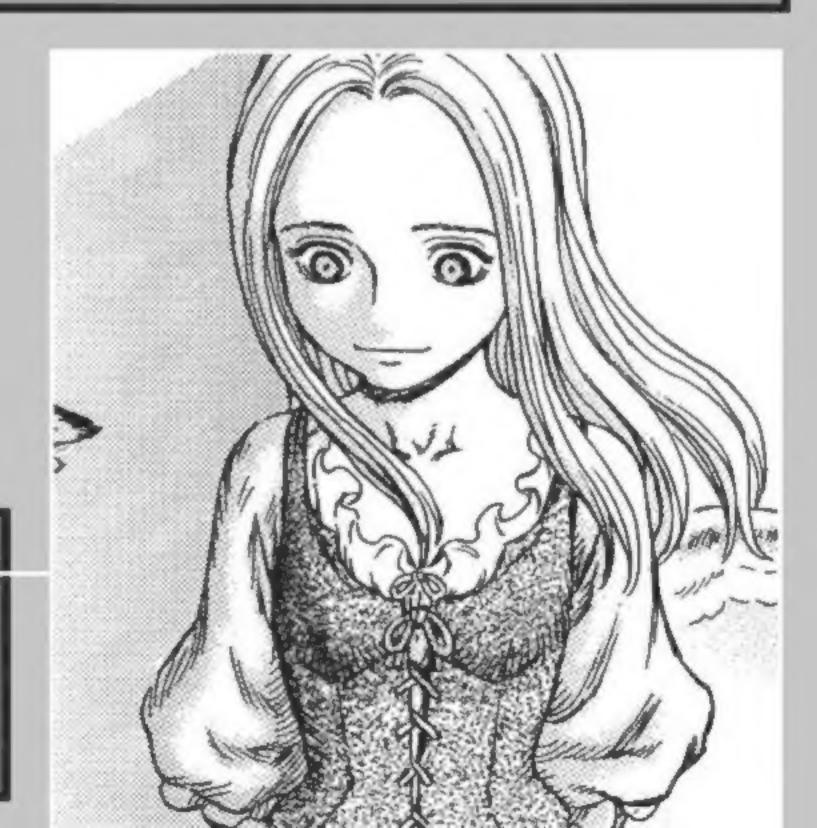


GRIFFITH

Durant le sabbat déclenché par la Béhérit pourpre, il est devenu l'un des god hand, Femto. Mais un autre sabbat lui a permis de reprendre forme humaine et de rejoindre le monde physique. C'est désormais un surhomme auquel personne dans le monde réel ne peut se comparer.

SONIA

Capturée lors de l'assaut kushan contre une ville, elle a été sauvée par Griffith. Son pouvoir a fait d'elle le médium de la nouvelle troupe du Faucon. Elle a un caractère très libre et extravagant, mais veut parfois se montrer plus forte qu'elle n'est.



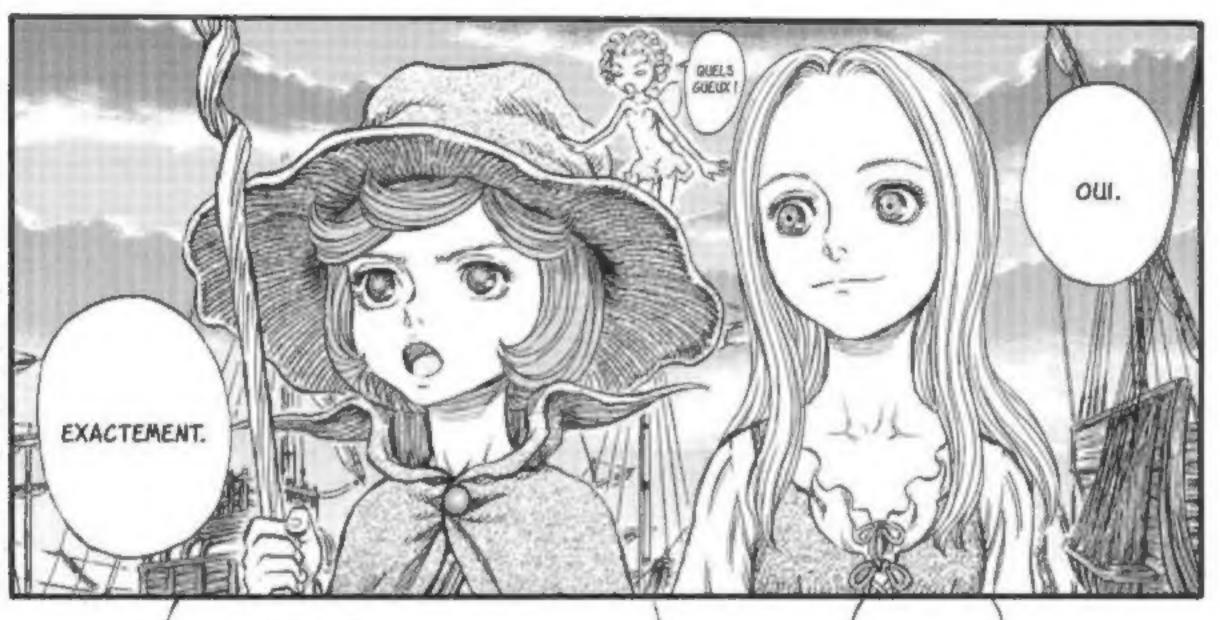
BERSERK 3

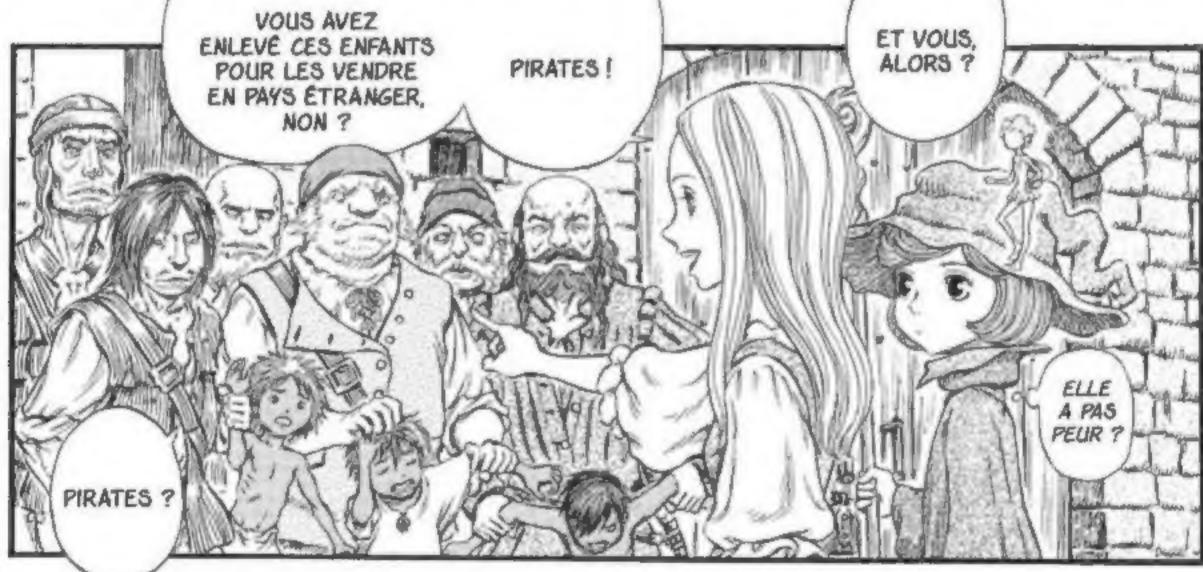
SOMMAIRE

LE FAUCON MILLÉNAIRE -LE CYCLE DE FALCONIA

BLESSUI	RE D'I	ÉPÉI	Ε.,	• •	*	•	•	•	*	•	*	*	*	•	*	*	•	*	*	•	•	•	*	. 5	
GUERRI	ER		• •	• •		+	+	*	•	-	•	*	*	+	*	*	*	*	*	*	*	*	•	25	
UN MOE	ESTE	REF	AS	* *		+	+	+	+	+	+	+	+	*	+	+	+	+	+	*	*	+		45	
RETOUR	AU B	ERC	AIL		•	*	•	•	*	•	•	•	*	*	•	*	•	•		*	•	•	•	67	
VANDIM	ION.		• • •		•	•	-	•	*	*	-	•	•	-	•	•	-	•	*	•	•	*	-	87	
DANS LI	E JARI	NIC	• •				-	-	•	*			-	-	•	•	-	*	•	-	-		, [07	
LE LYS S	AUVA	GE.	• •	•								•				. 4					* 1		. 1	127	
MÈRE			* *					-	-	-	•			-	-	•	•	-	•				. 1	49)
LE BAL	• • • •				•	•	•		•	• •	-	•		•	•	•		•	-	•	•	-	-	171	•
ENTRE I	LES RA	ING	ÉES	D	E	P	n	LI	E	R	5 .												+	191	

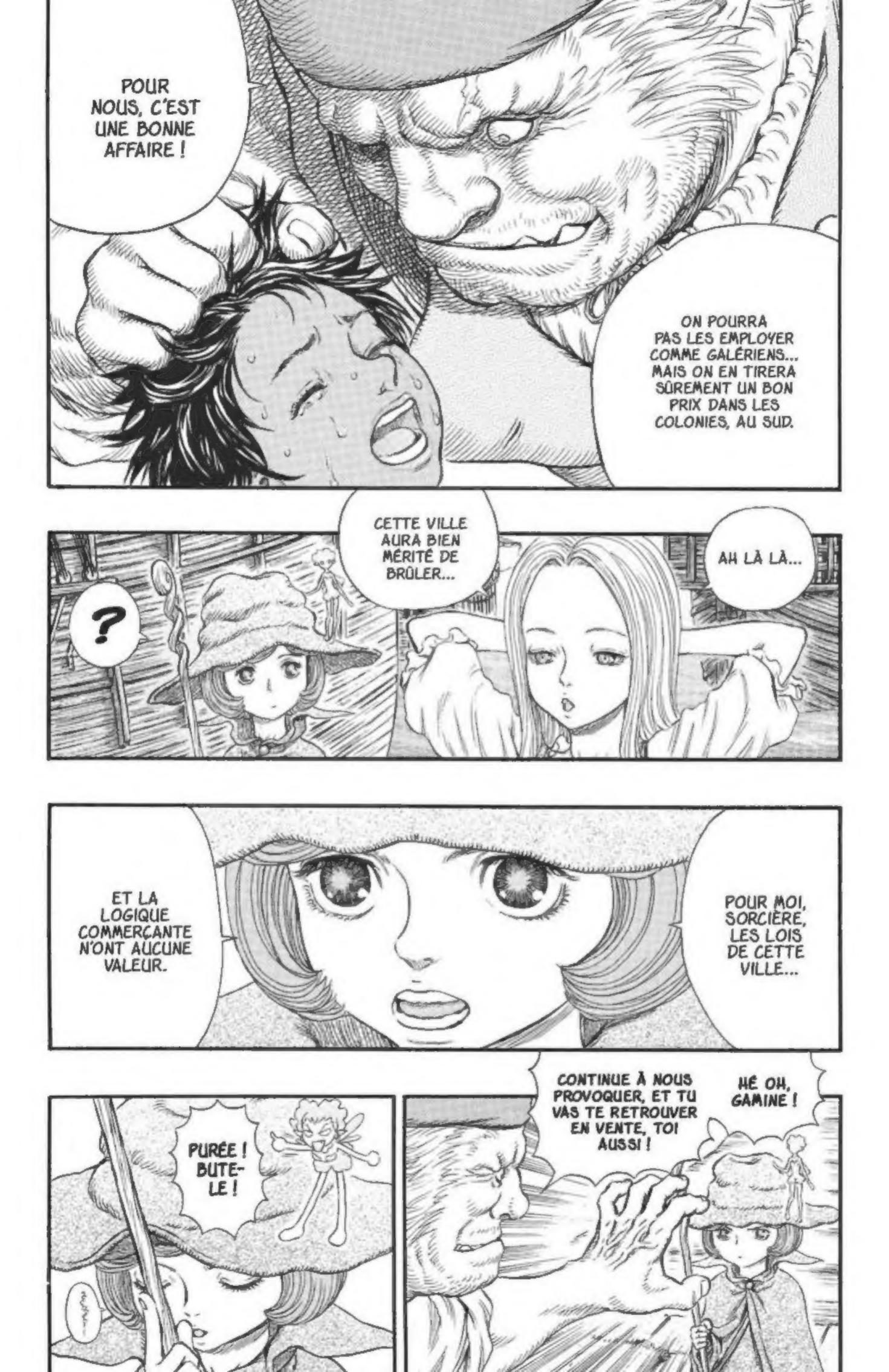
TU TE PRENDS POUR UNE SORCIÈRE ?































































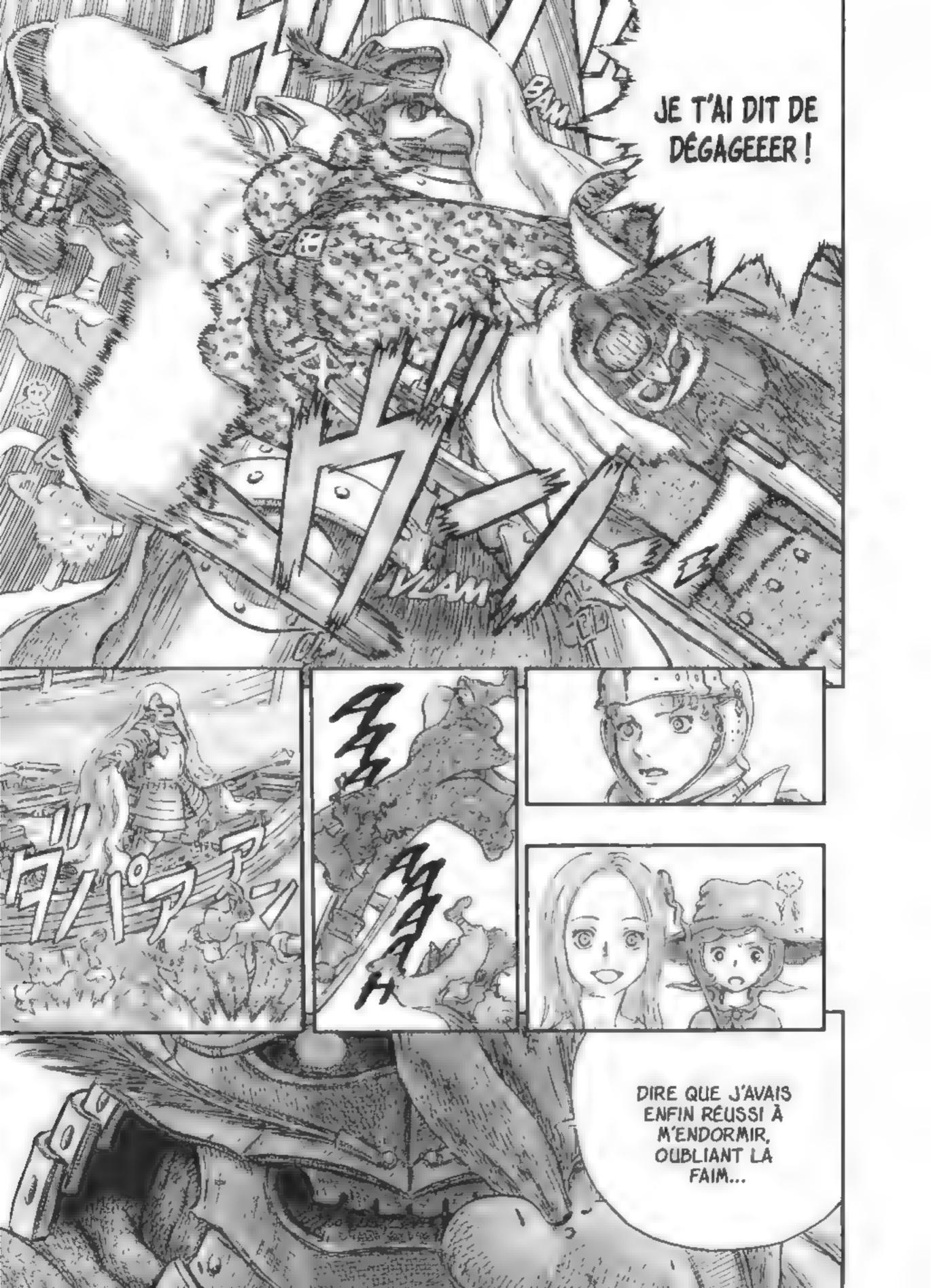










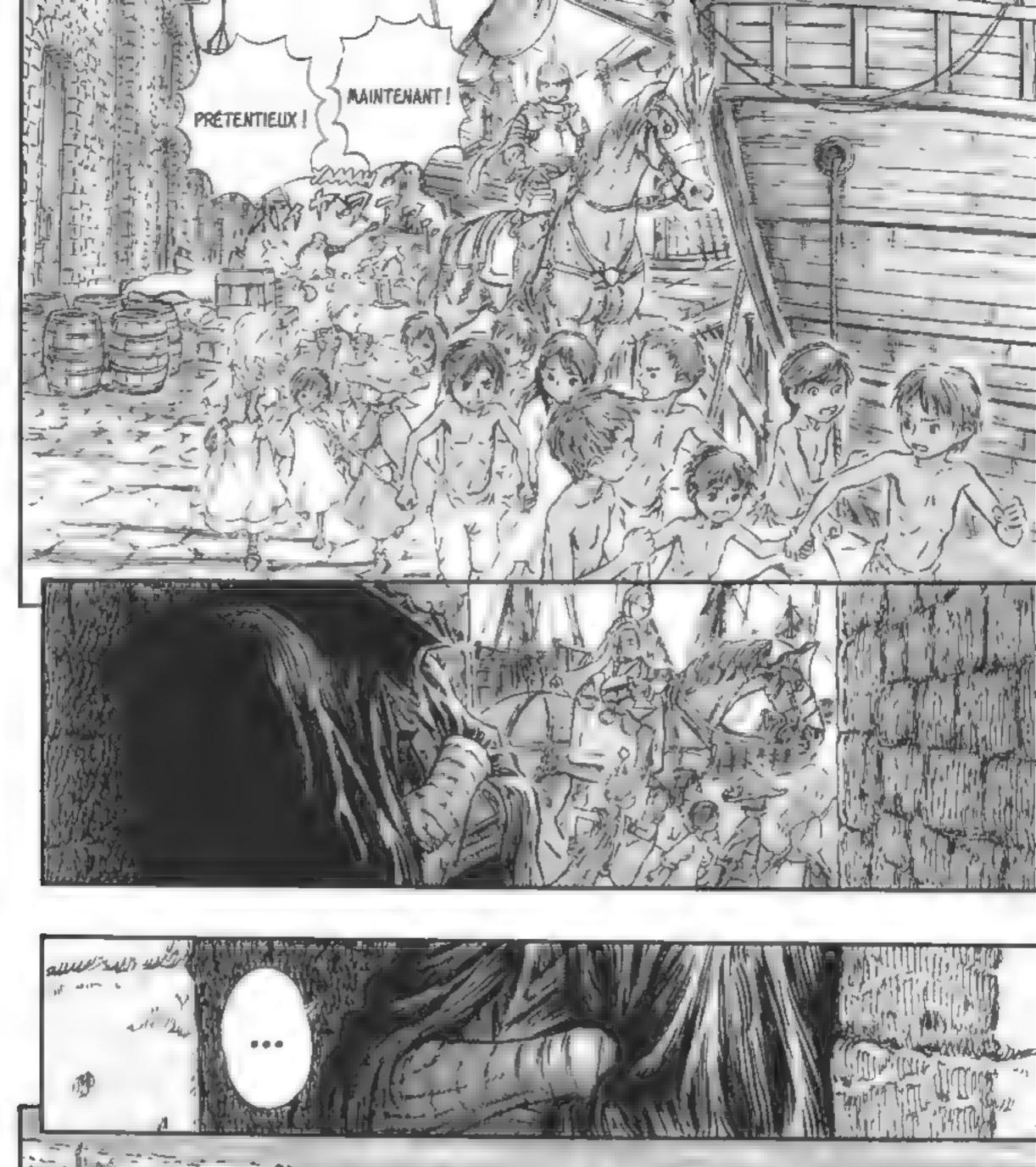












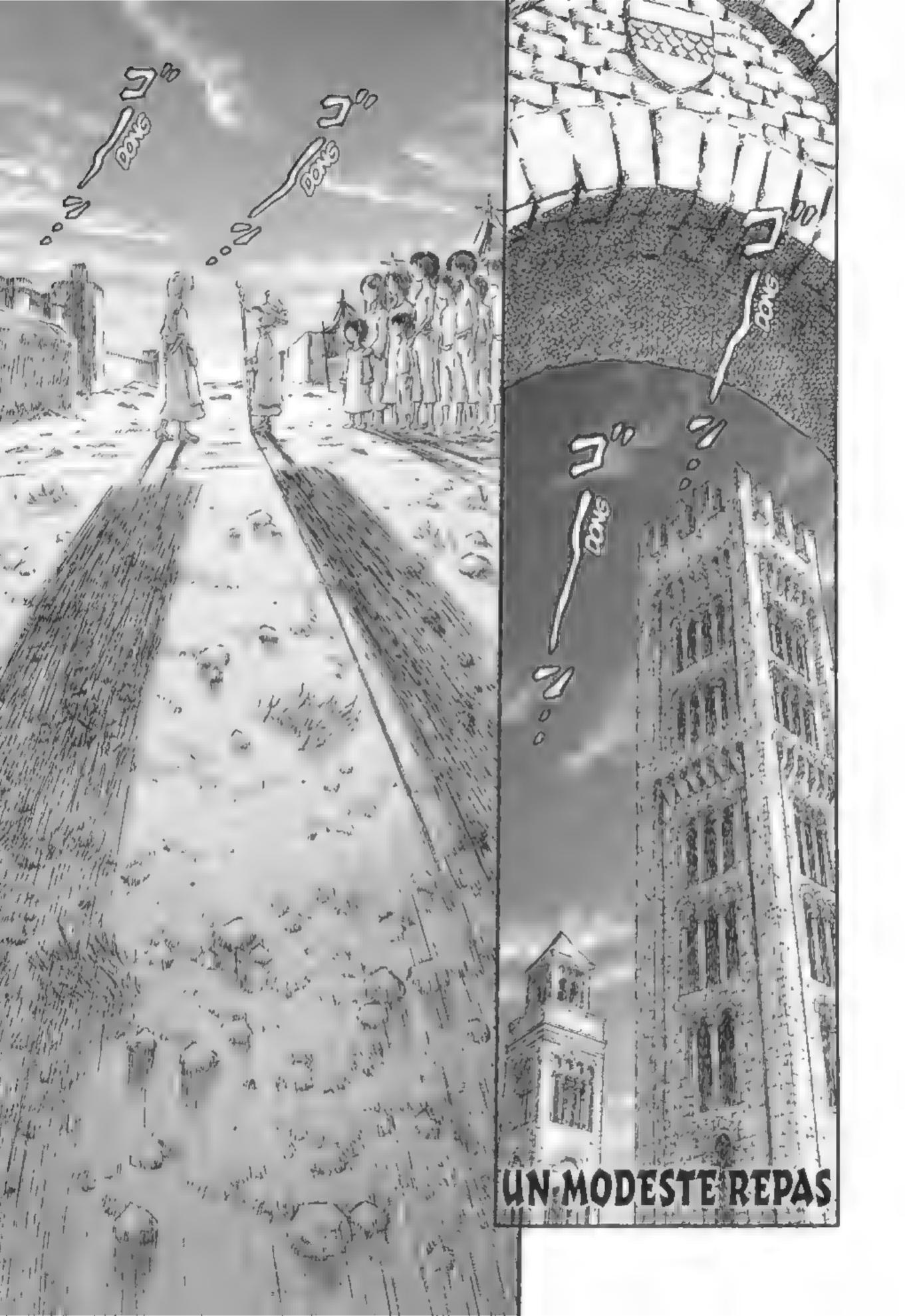














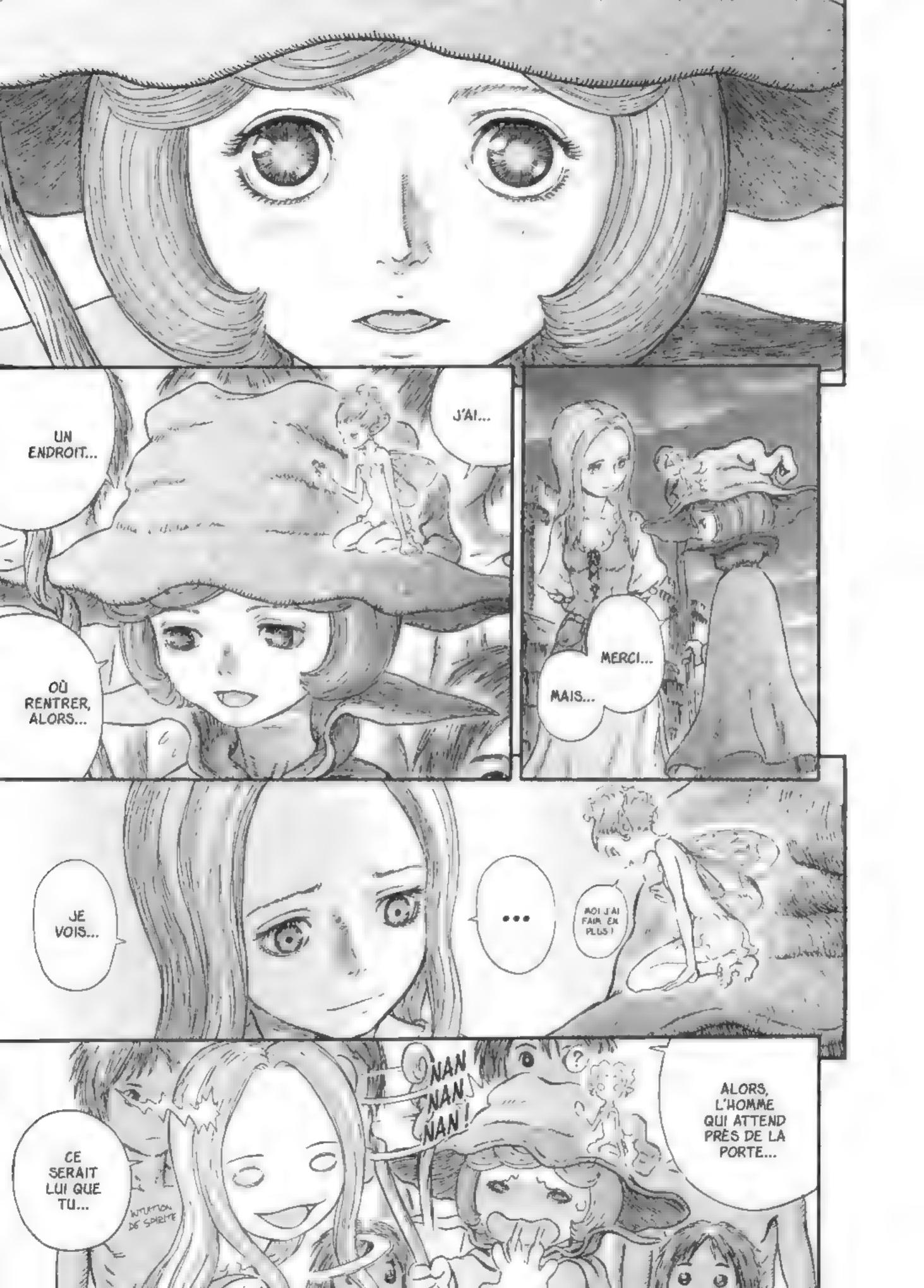






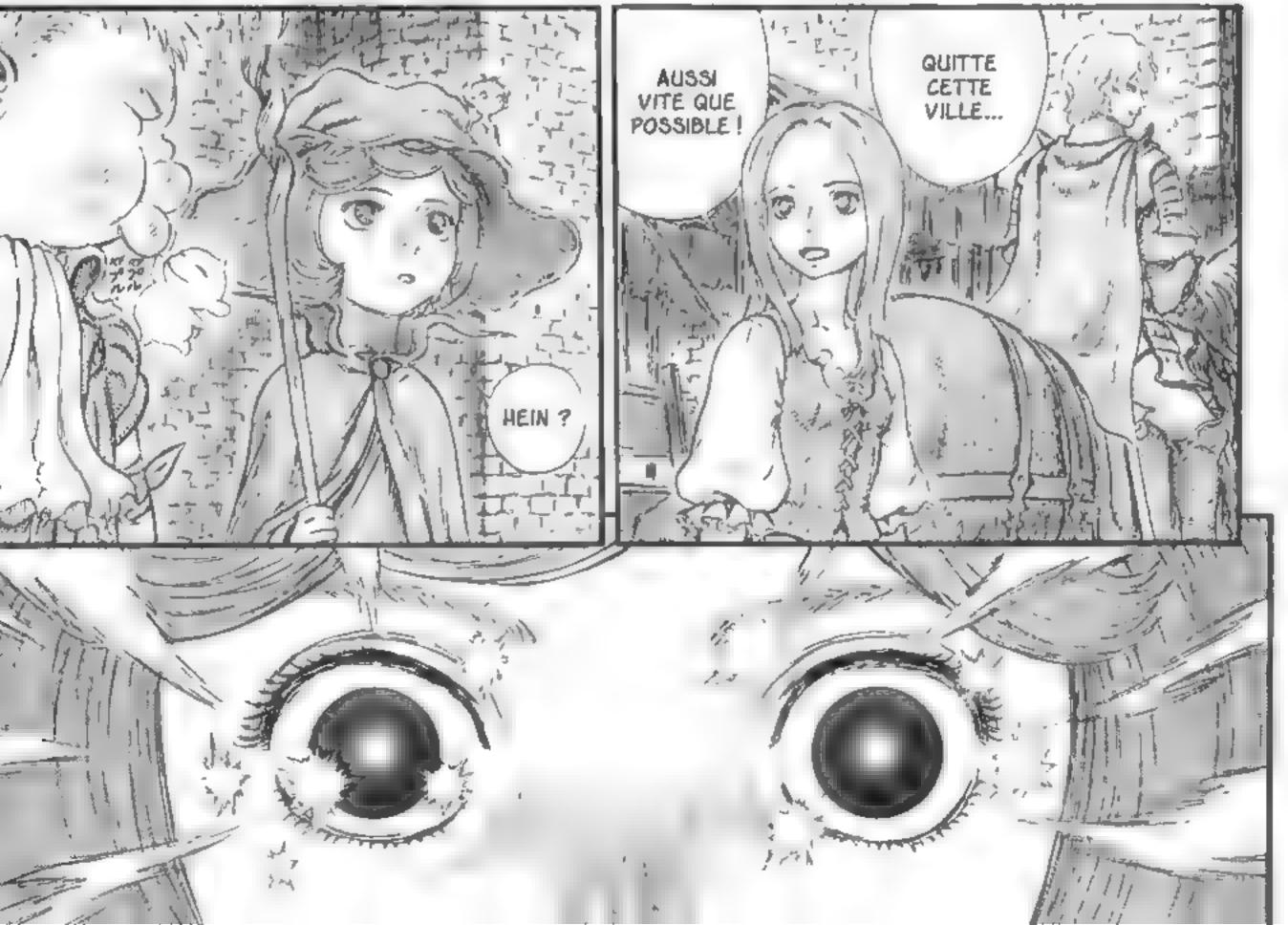






































RETOUR AU BERCAIL





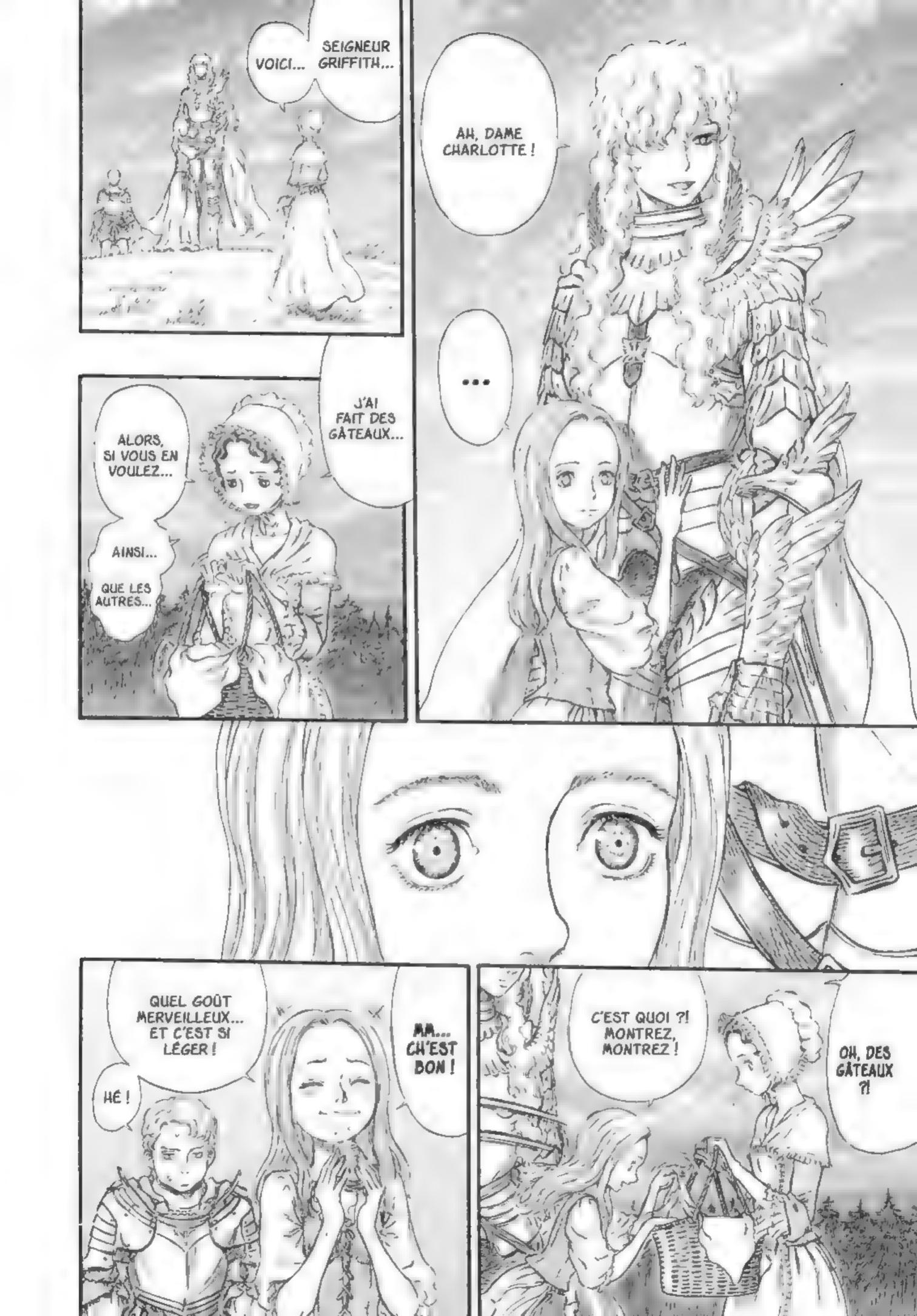


















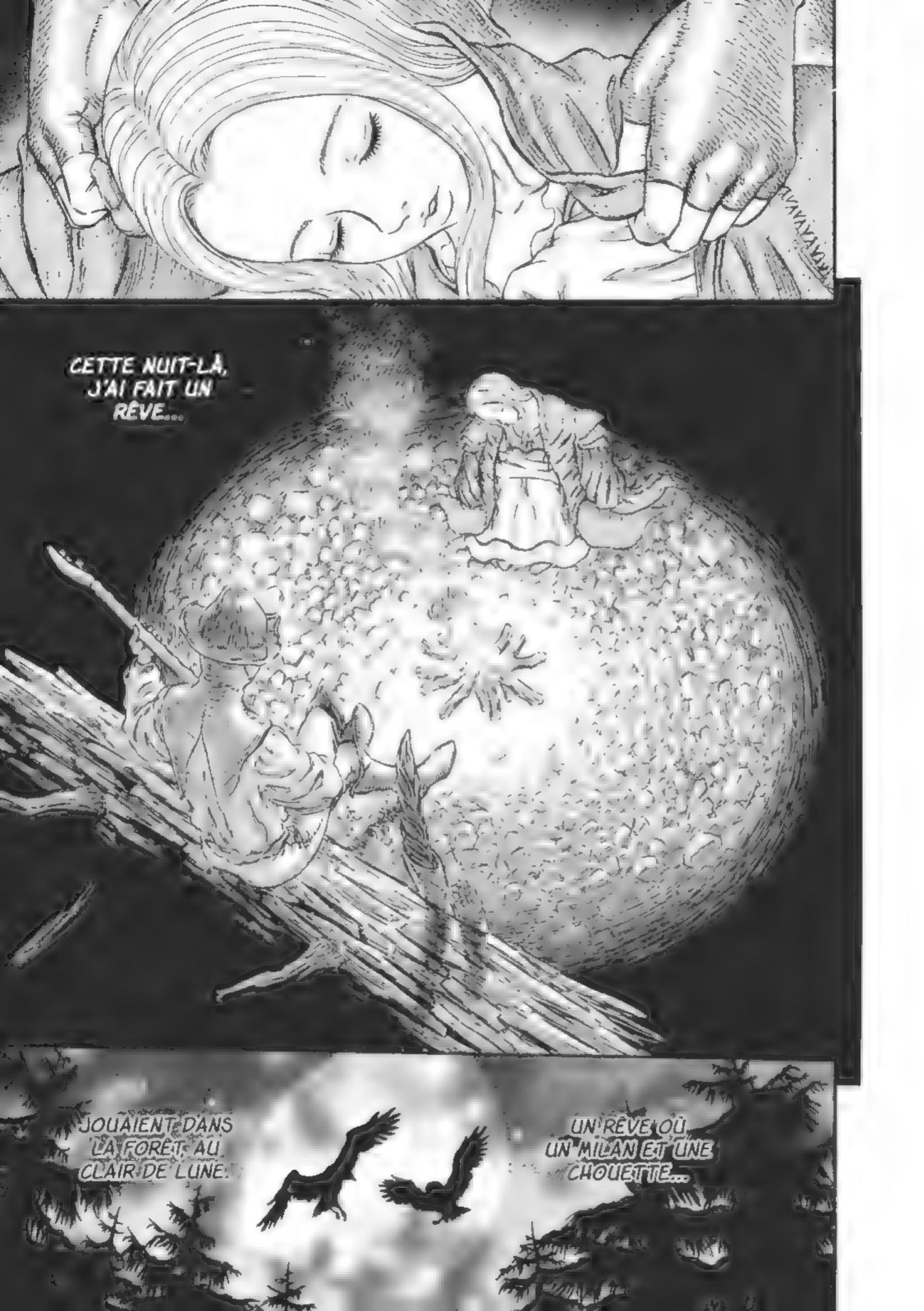






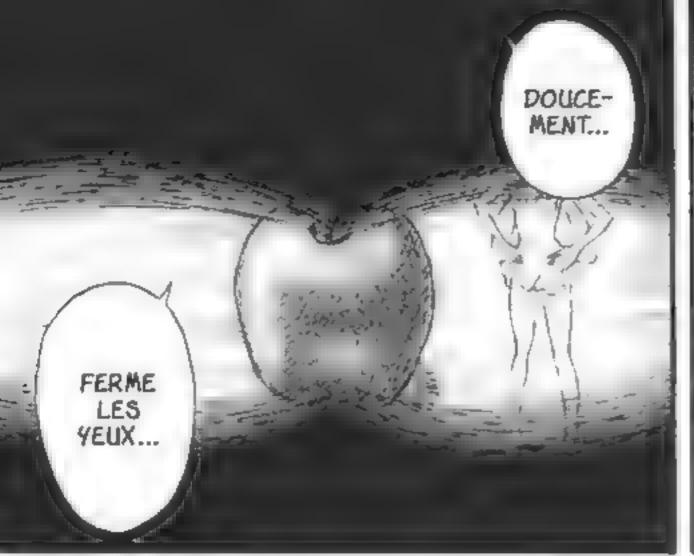




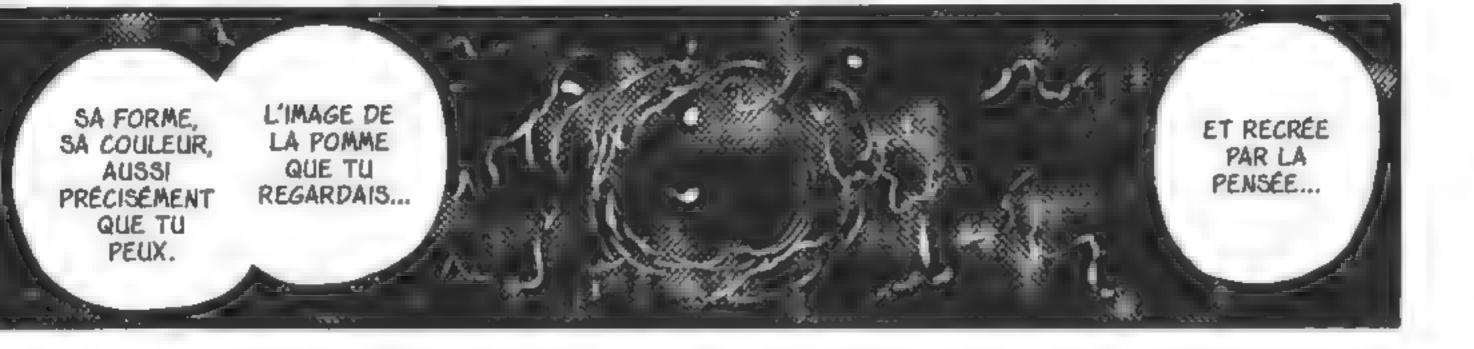




VANDIMION DE LA CONTRACTION DE







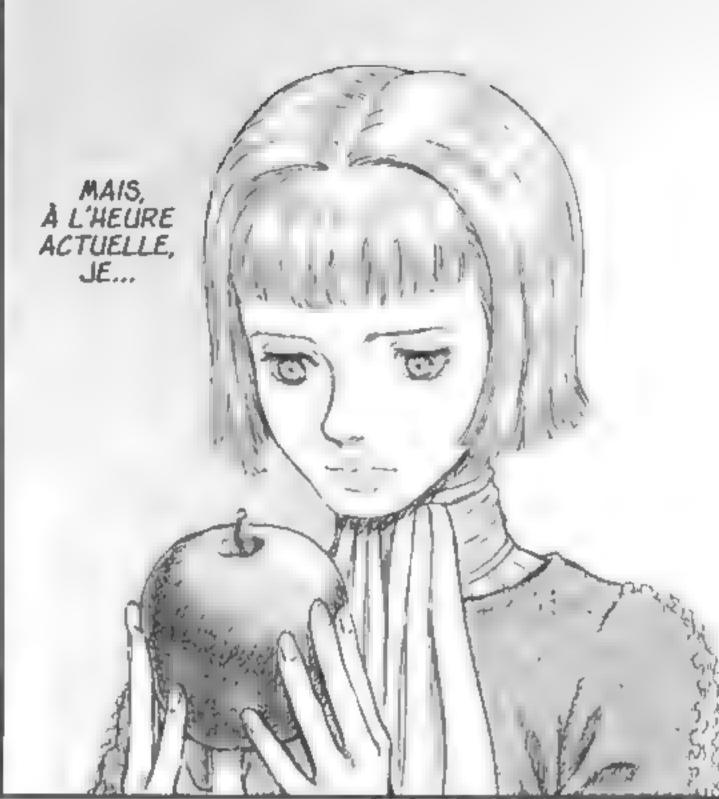


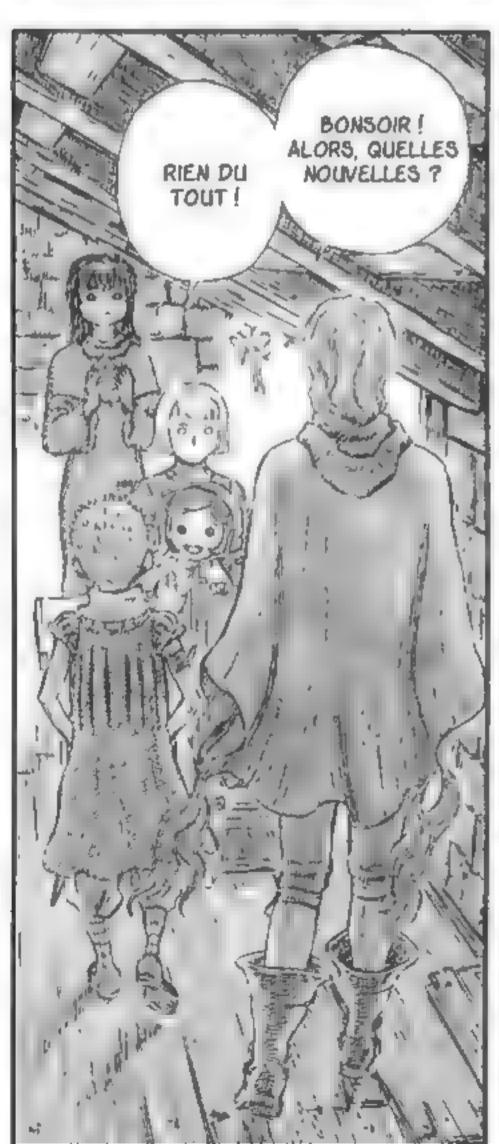






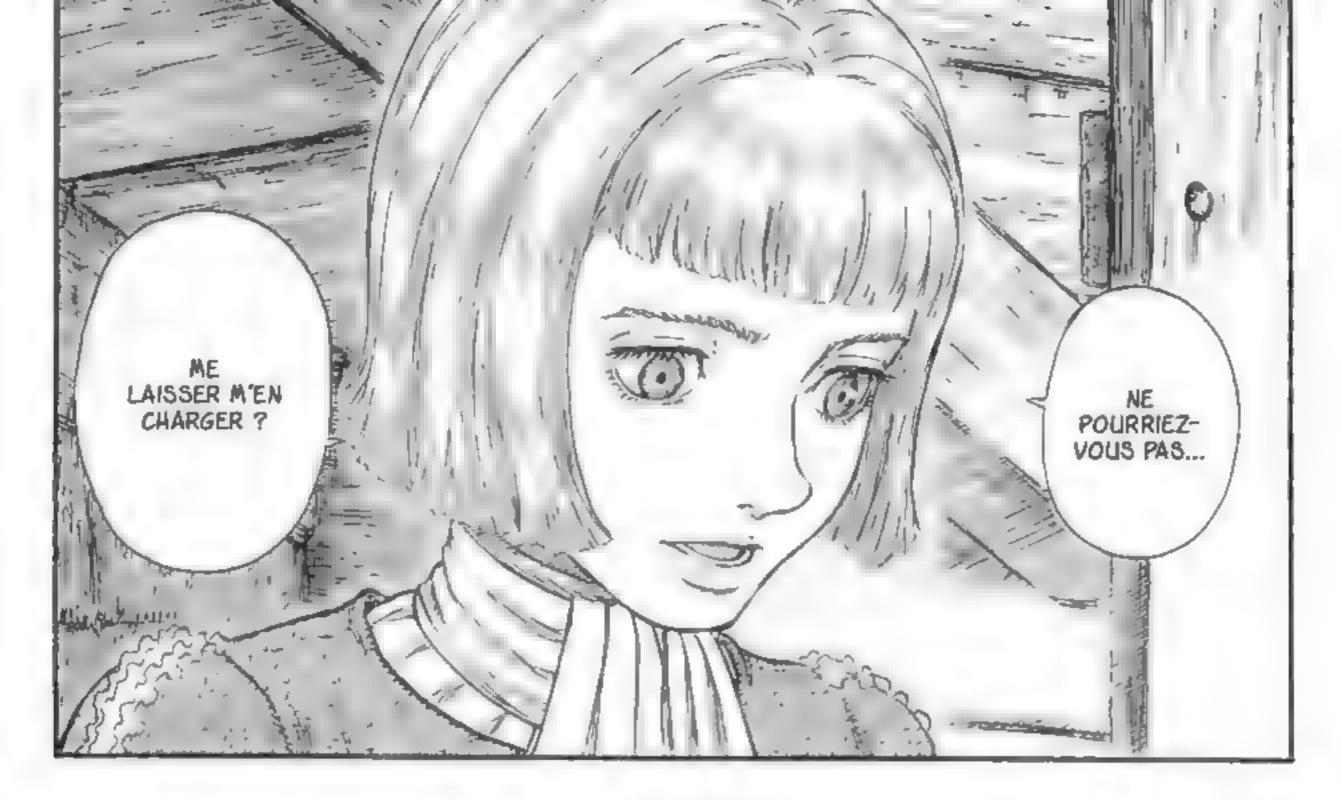












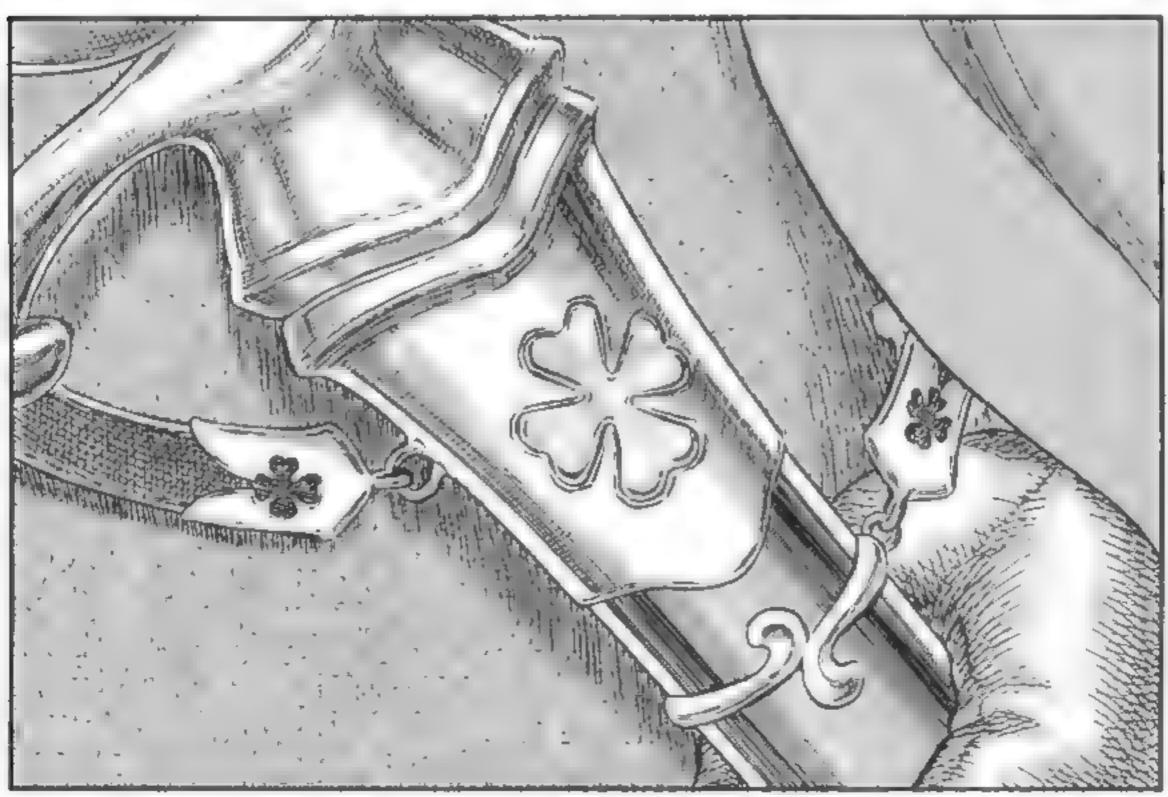


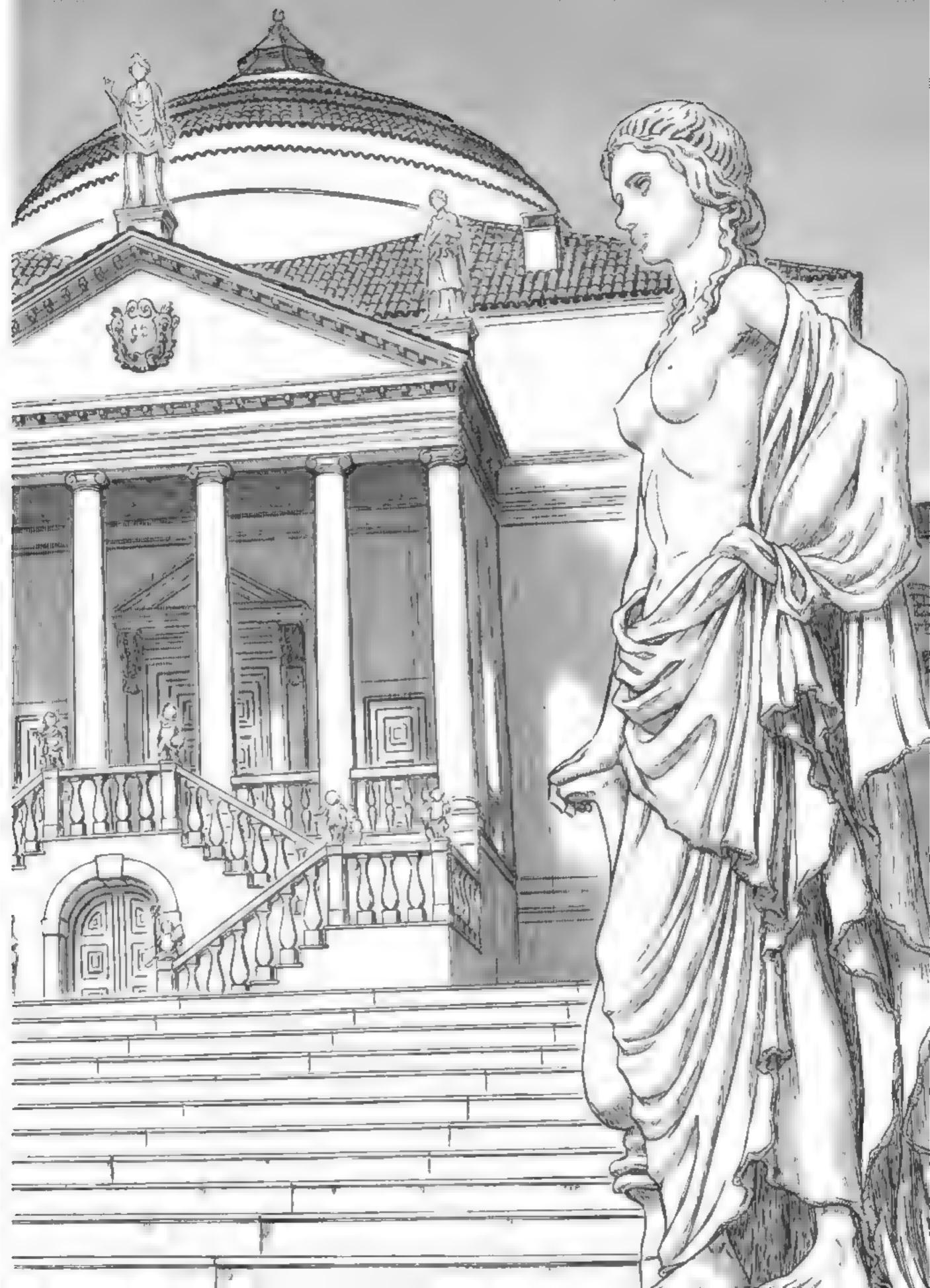




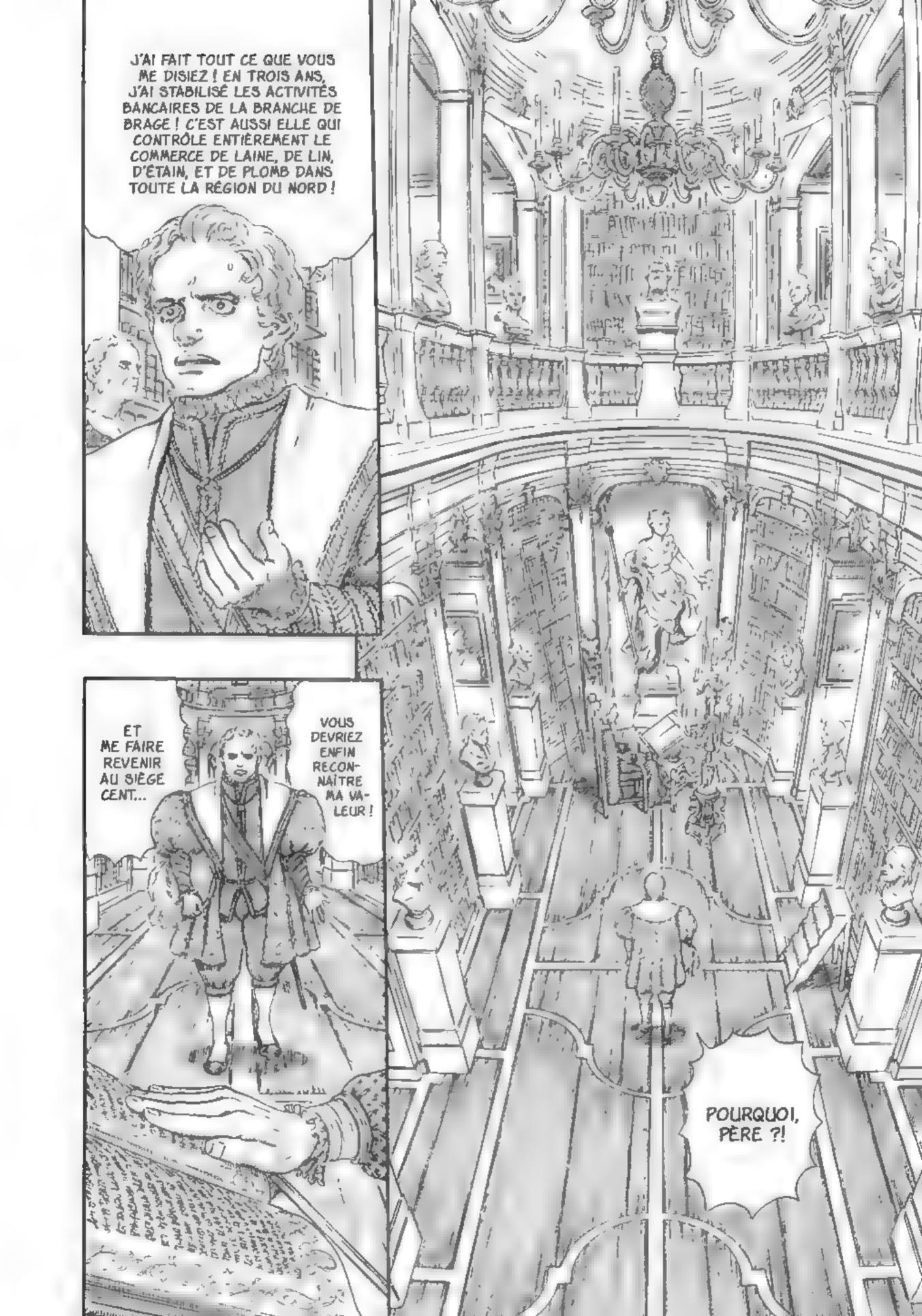








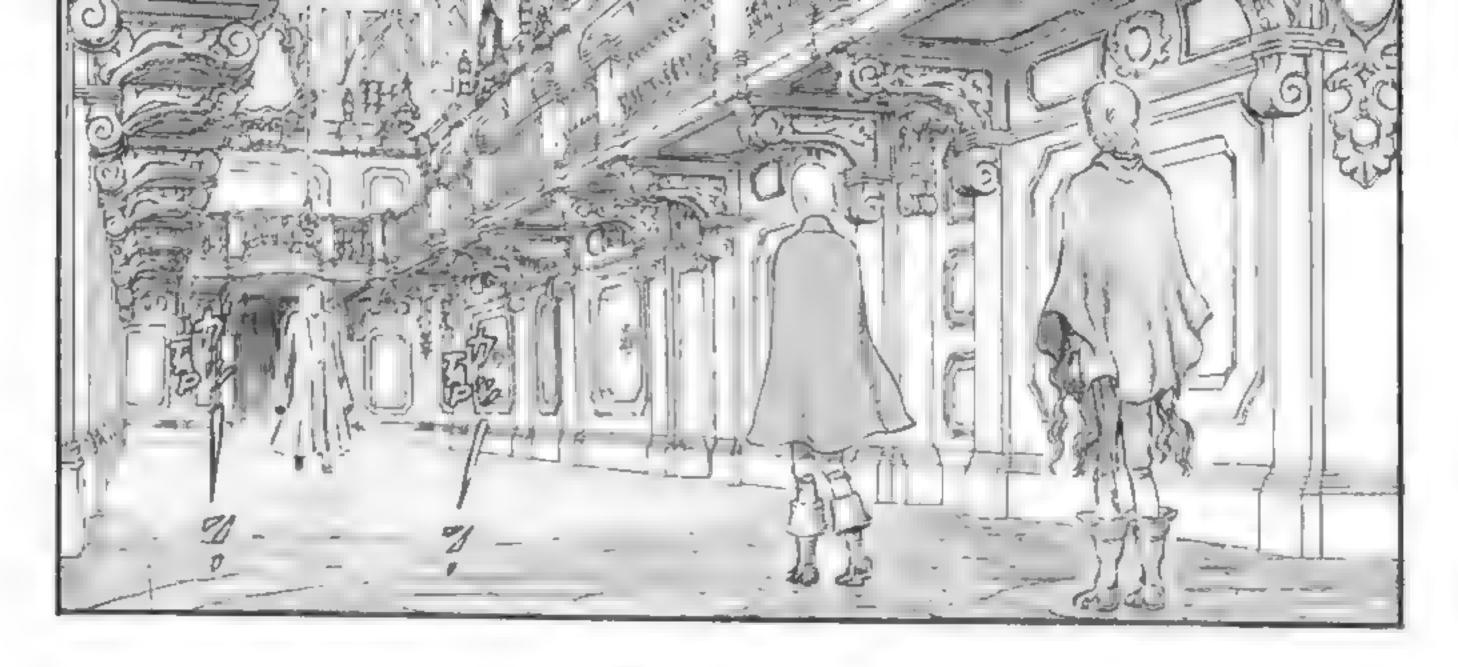




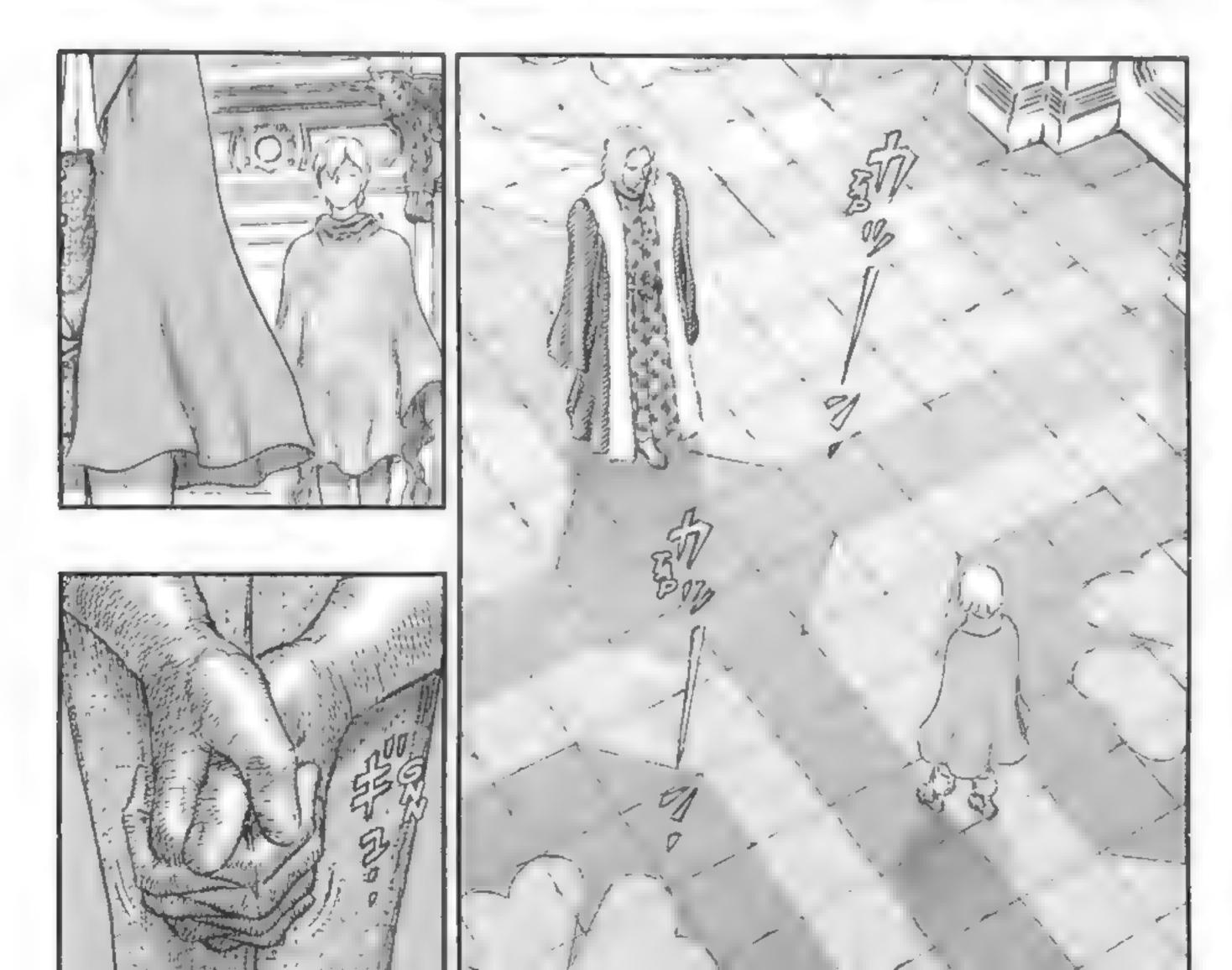






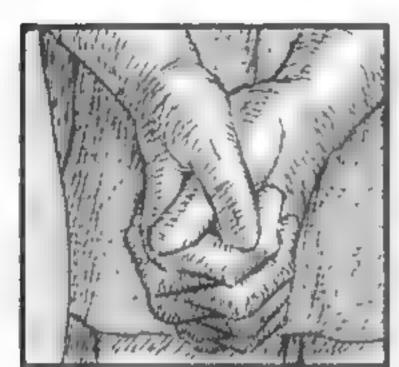


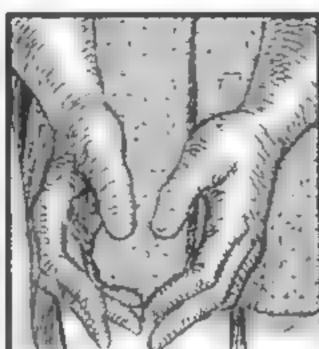


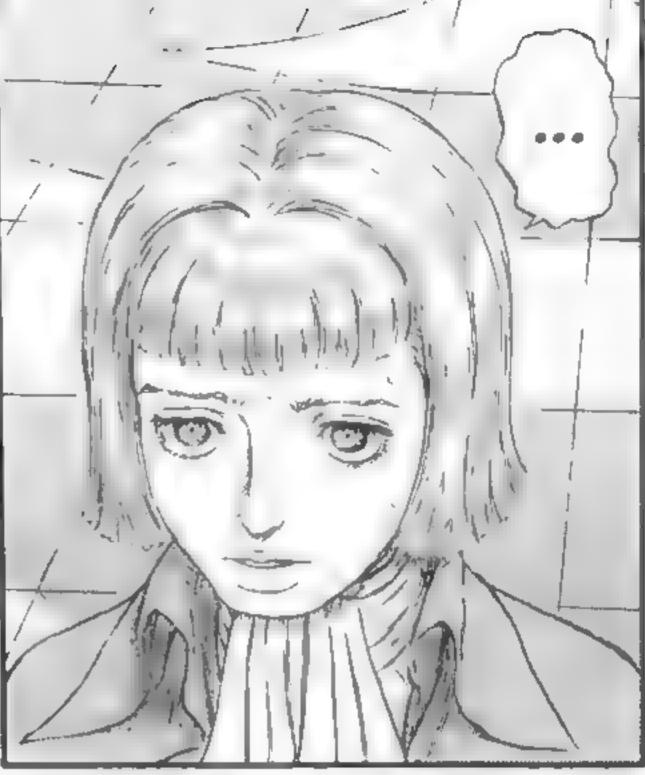


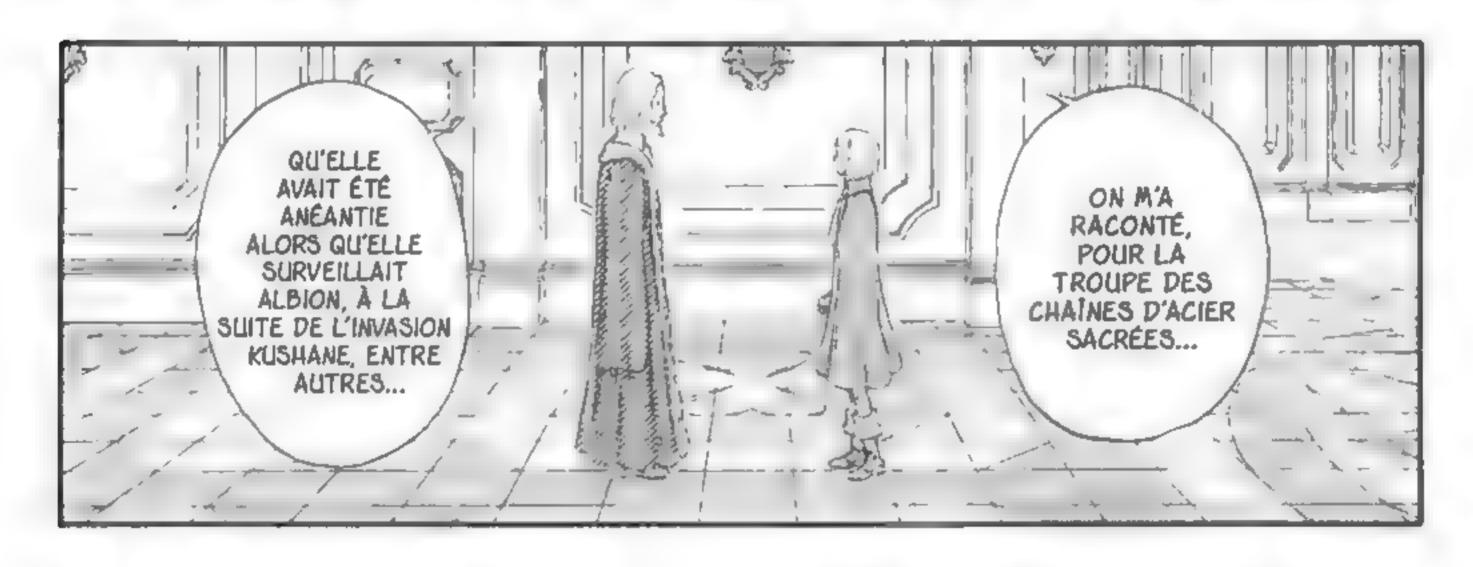














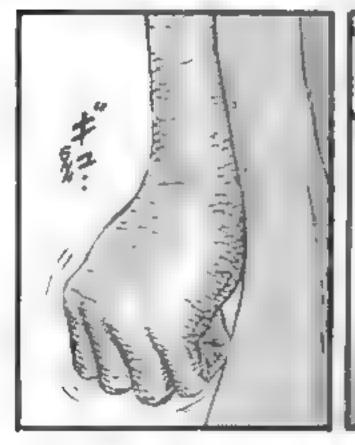






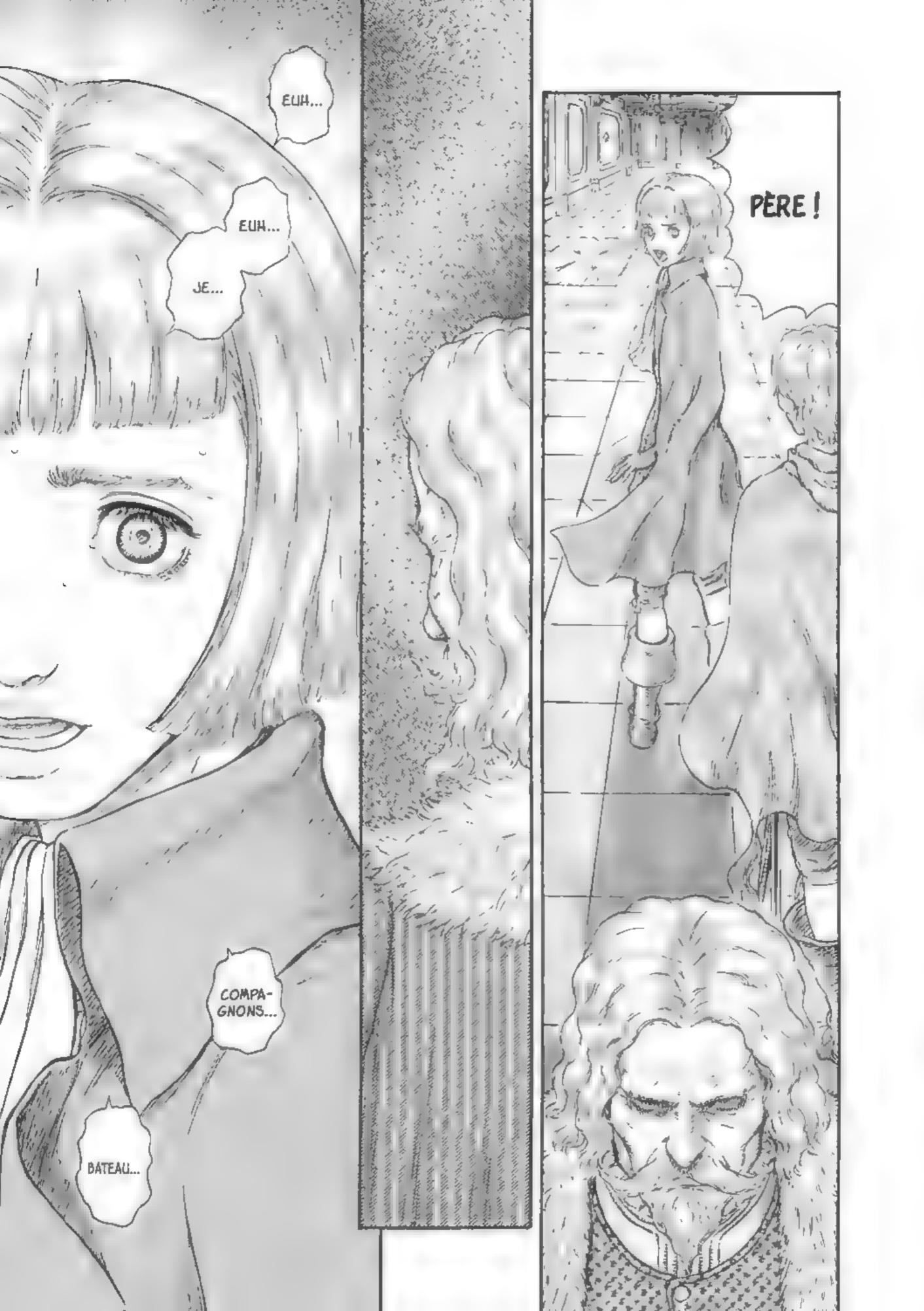


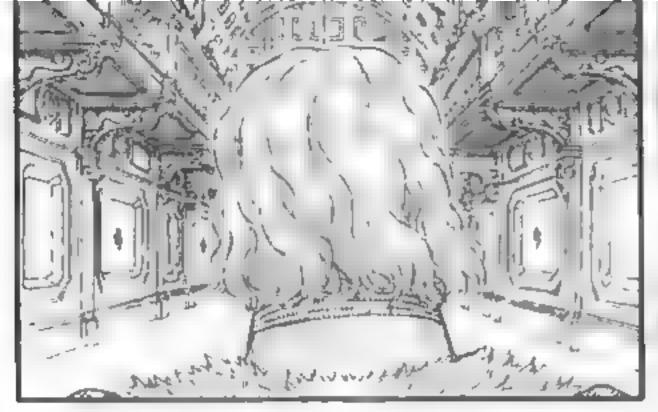


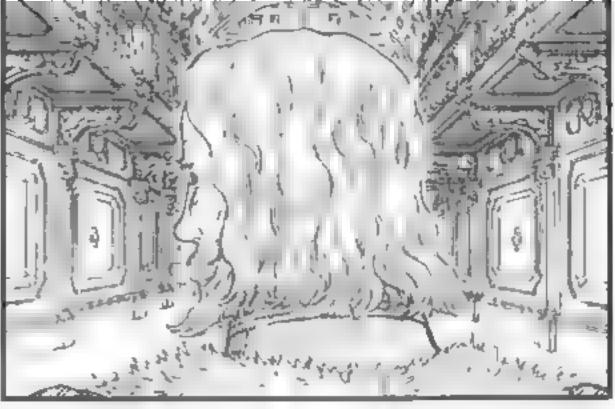


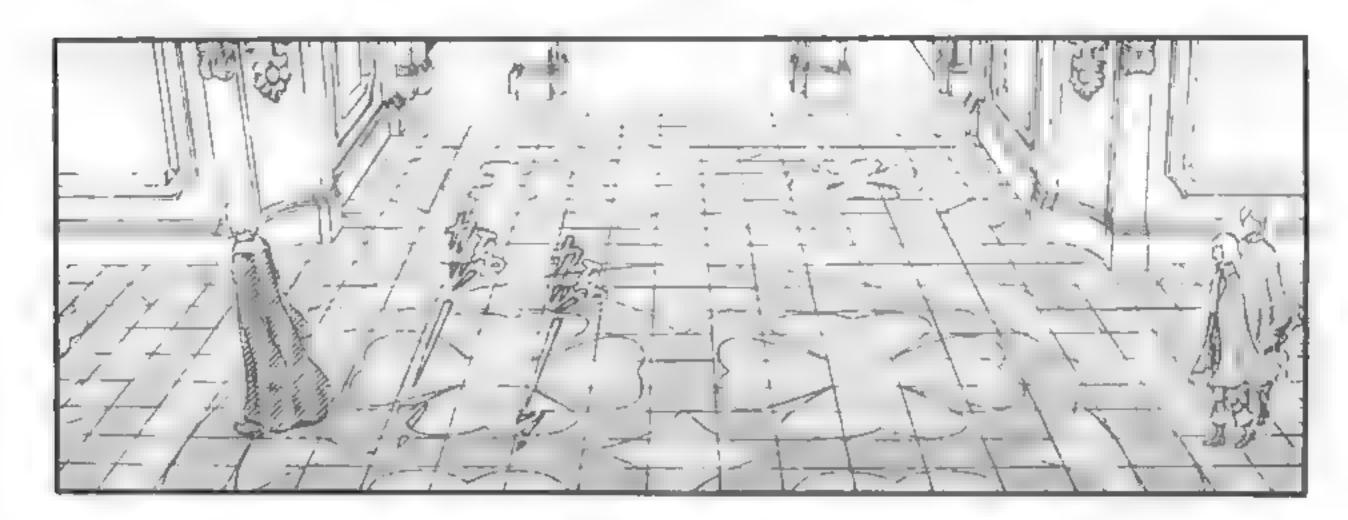


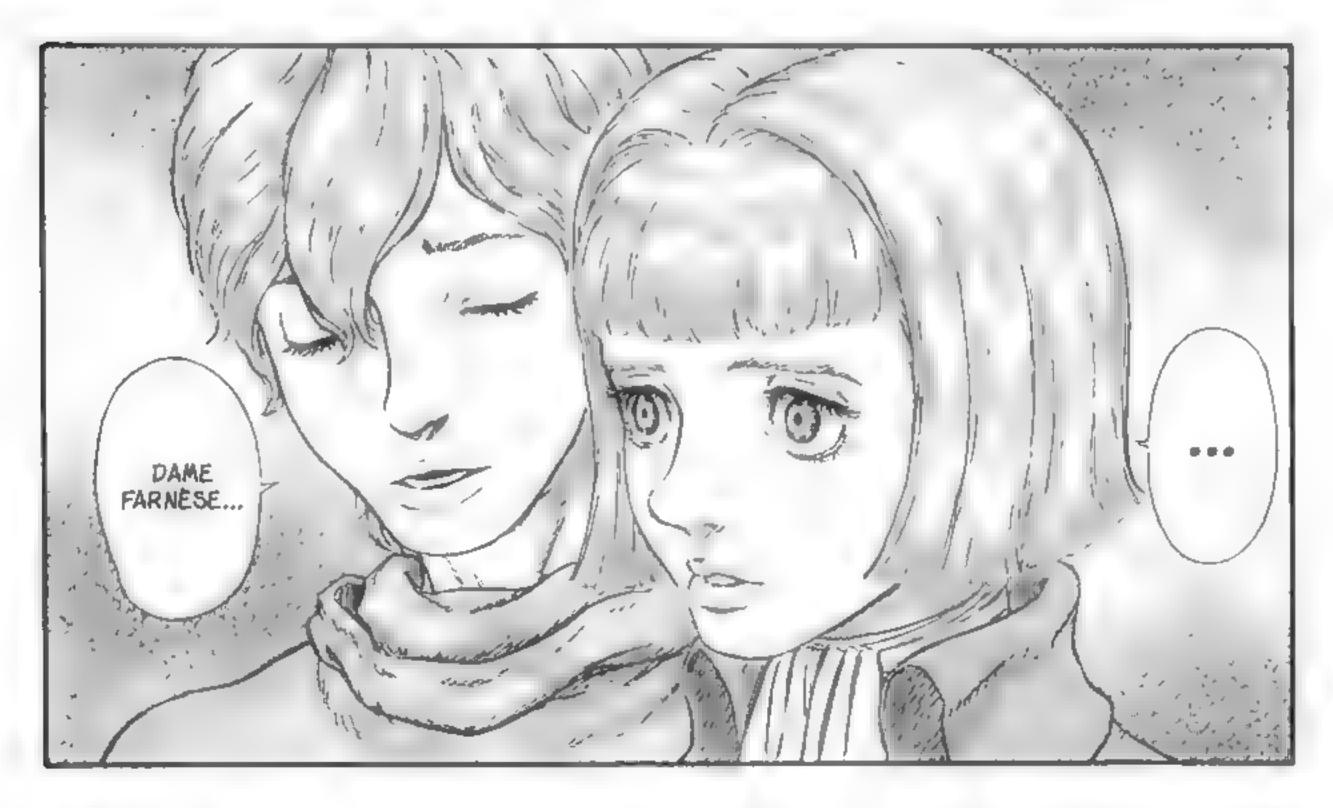




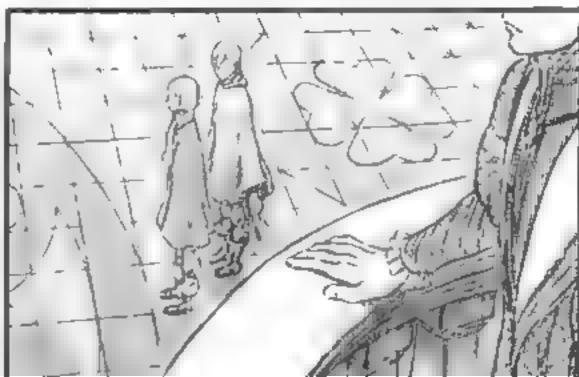












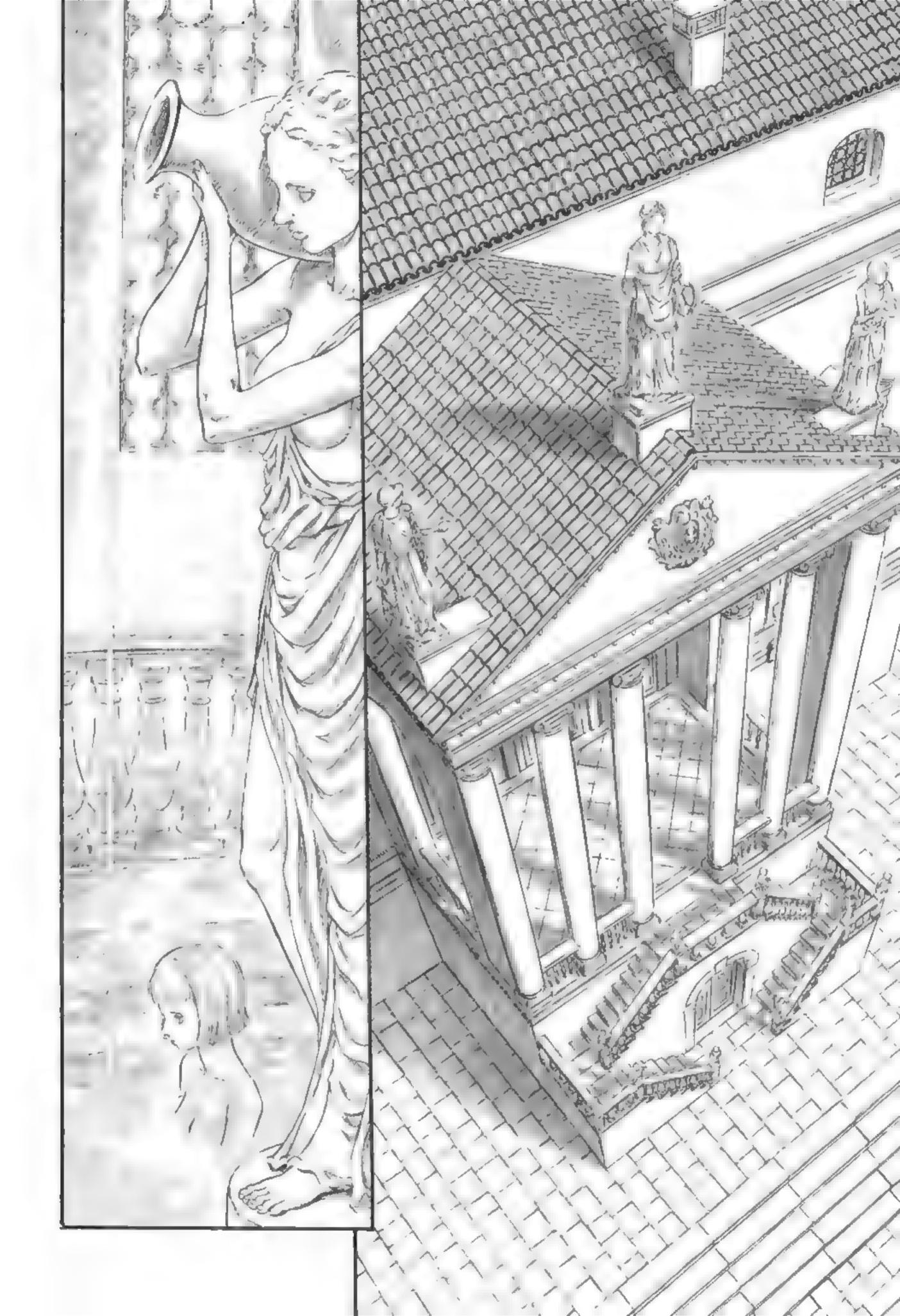




















































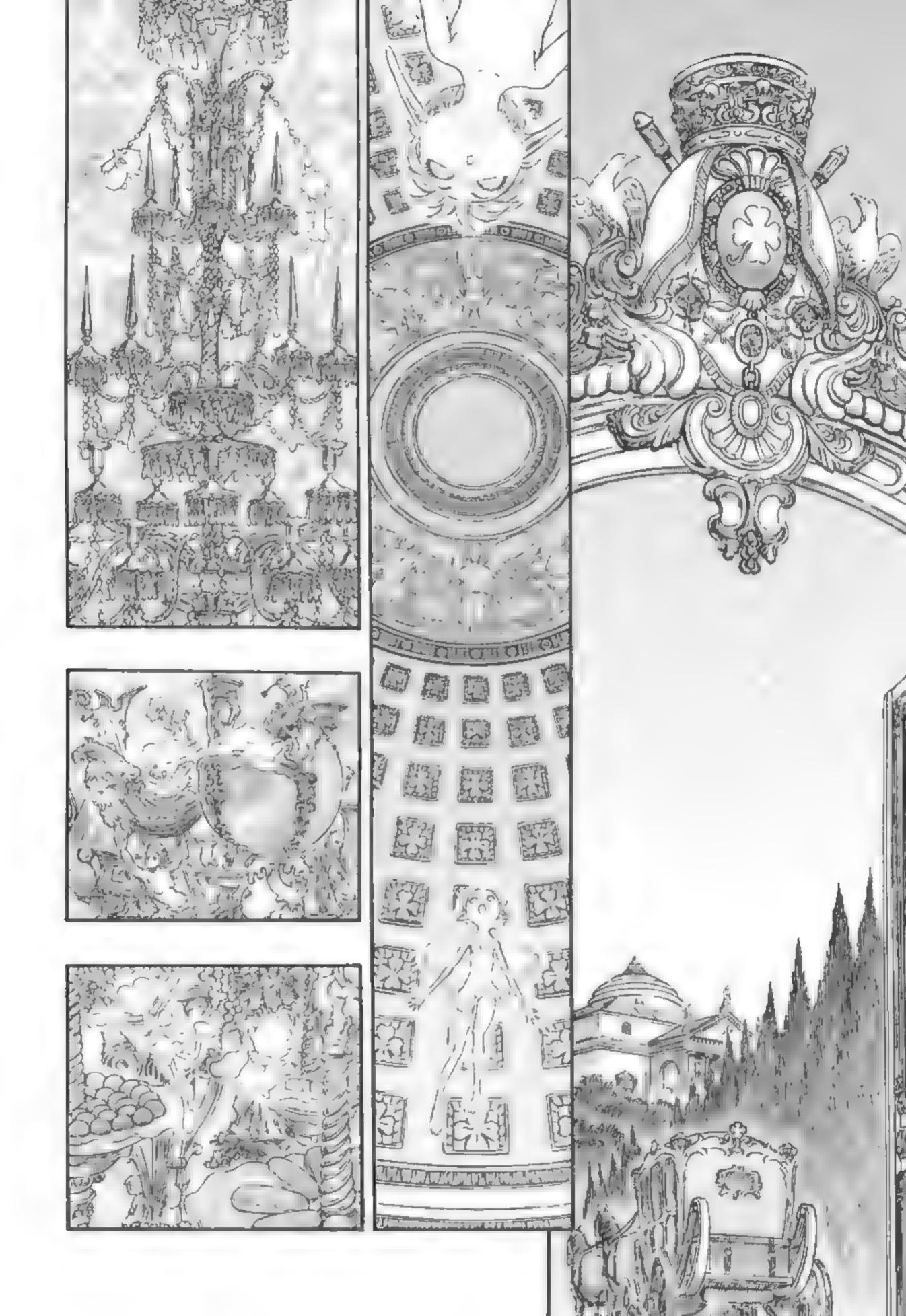








































MERE

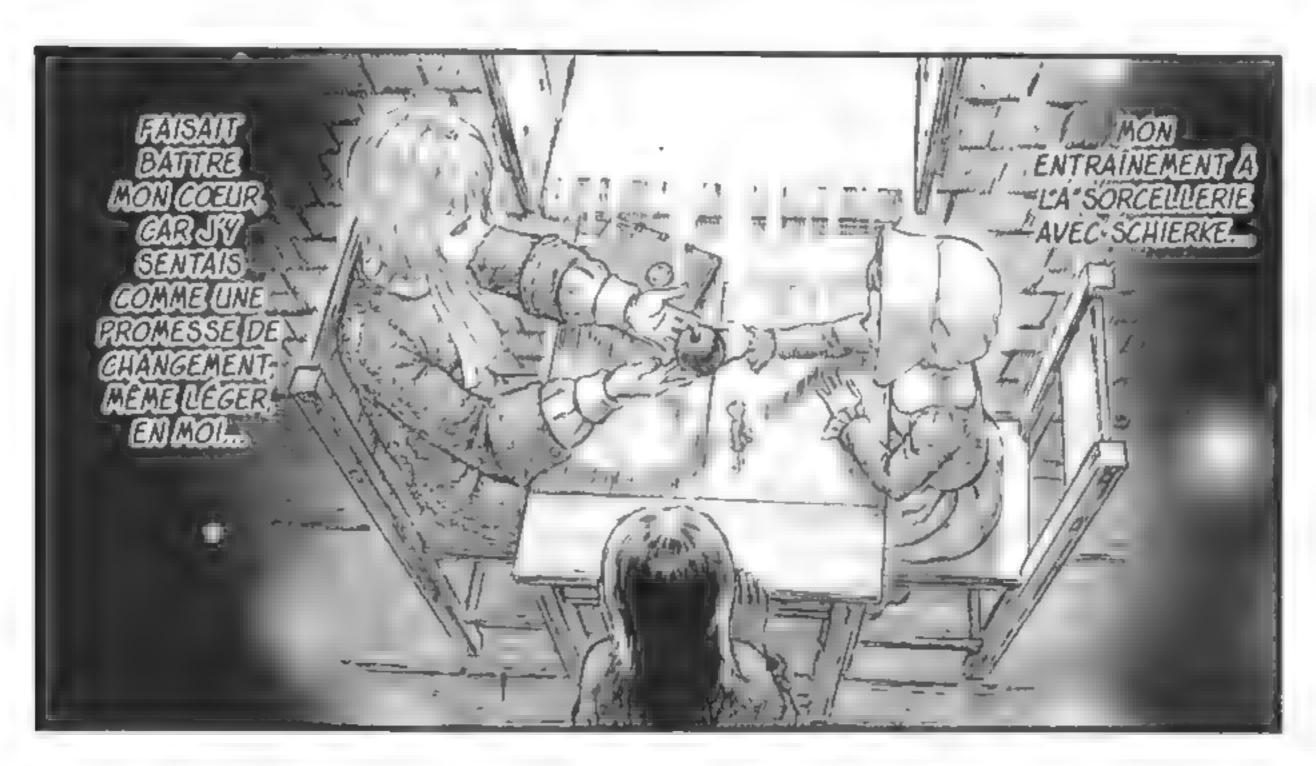


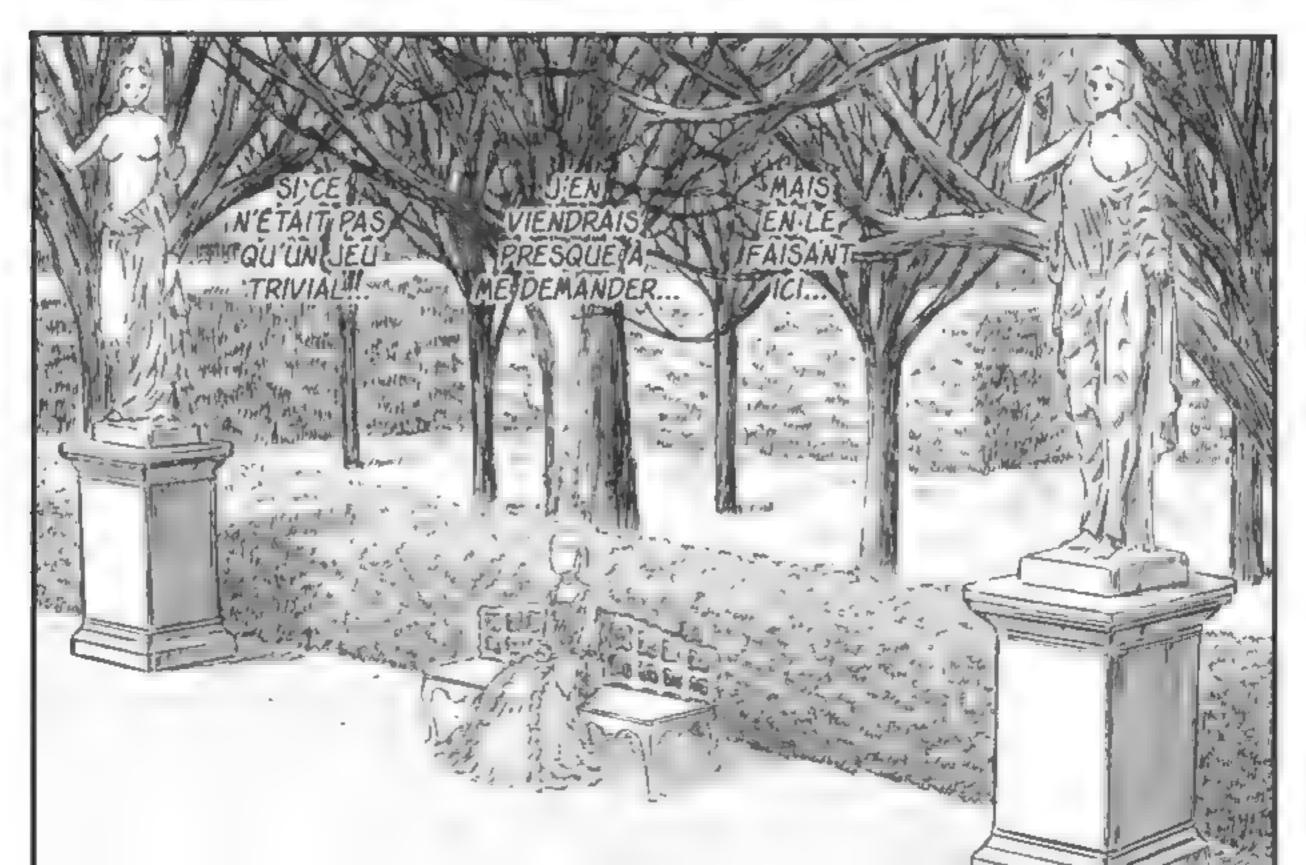








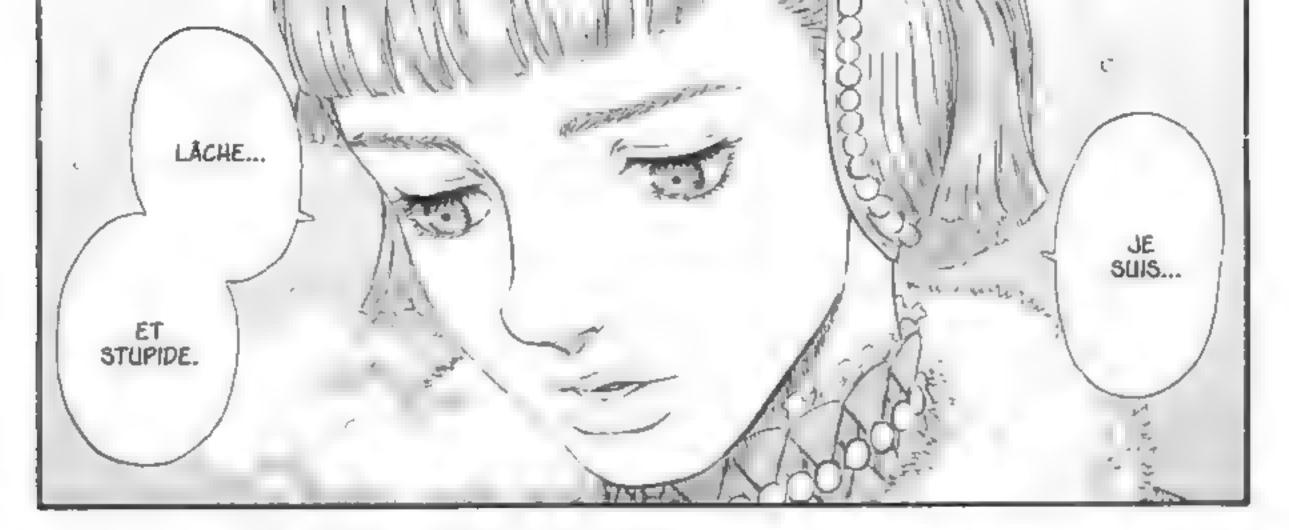




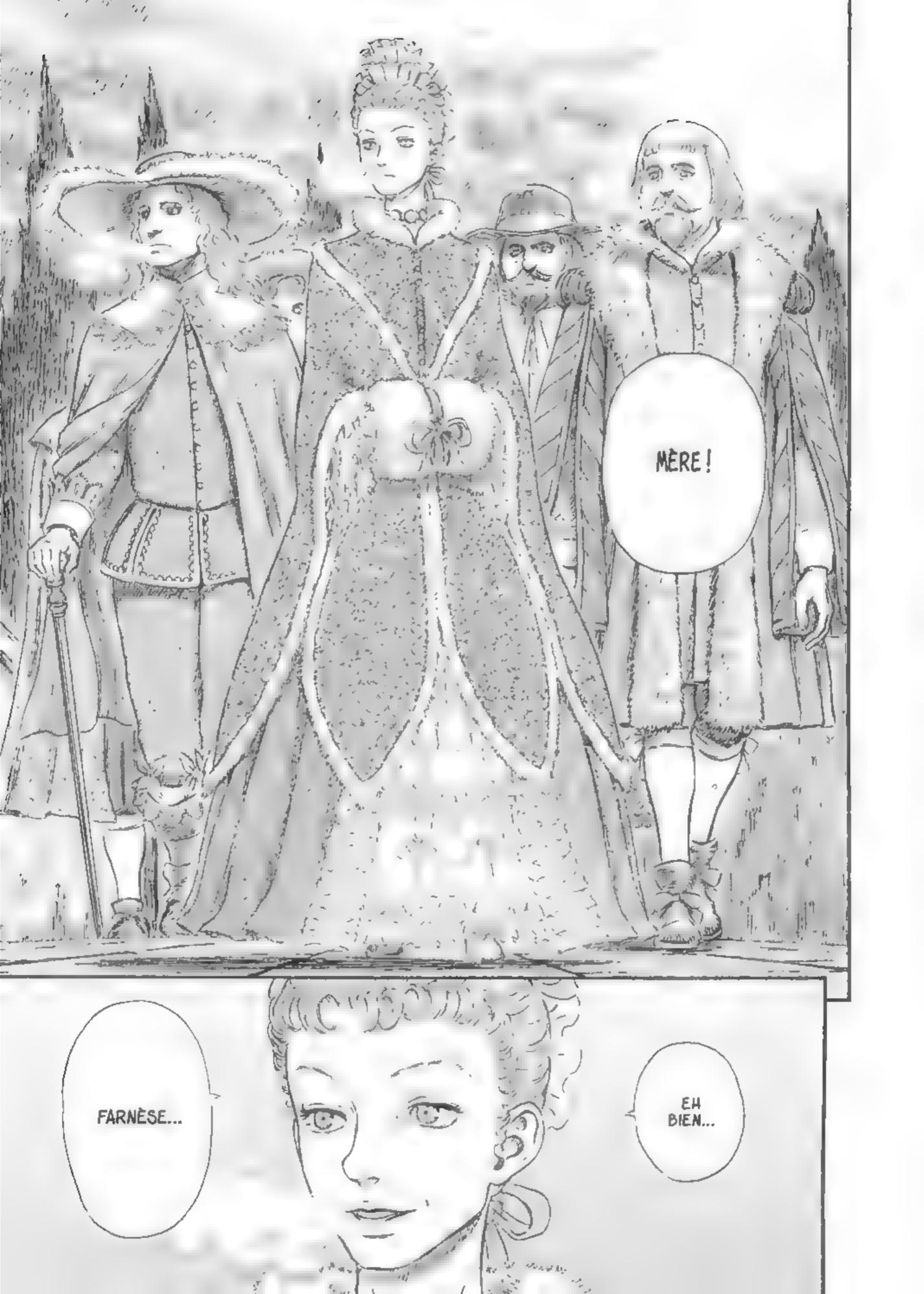








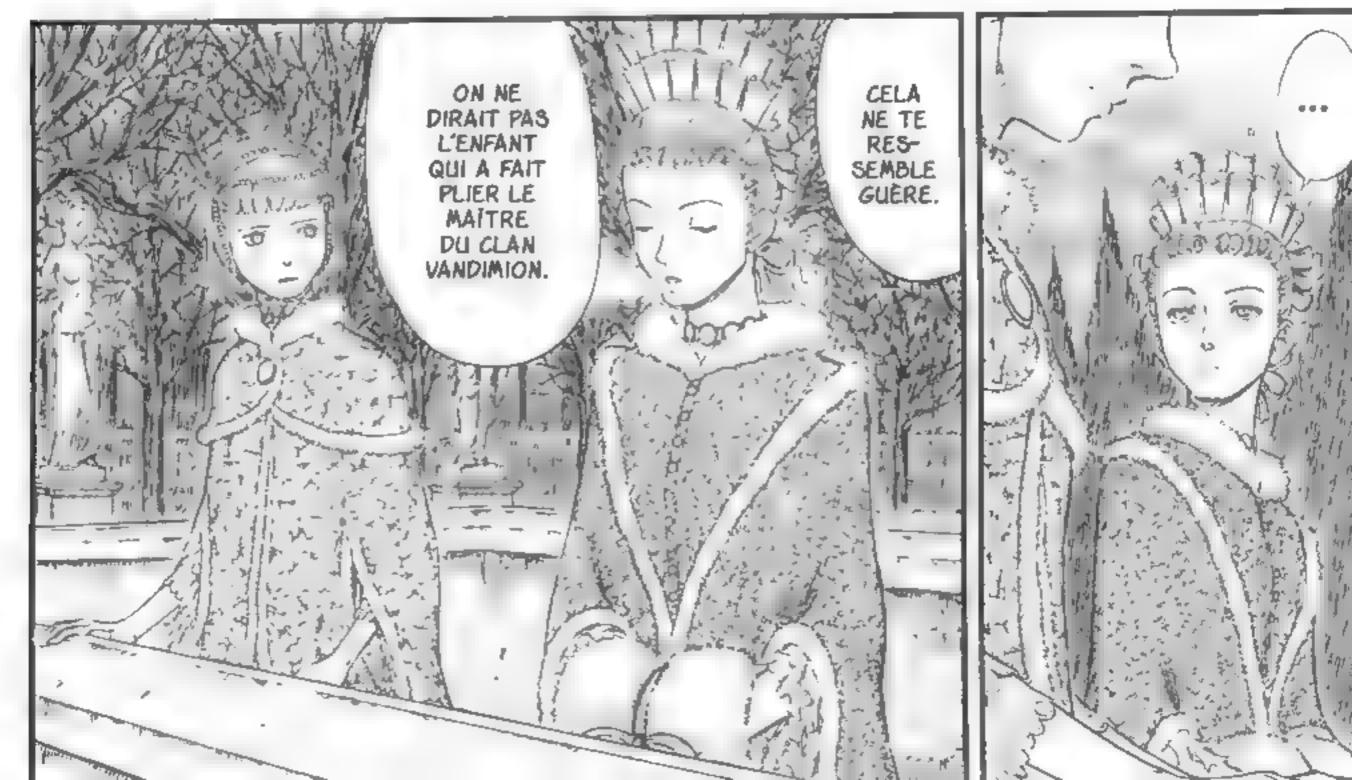










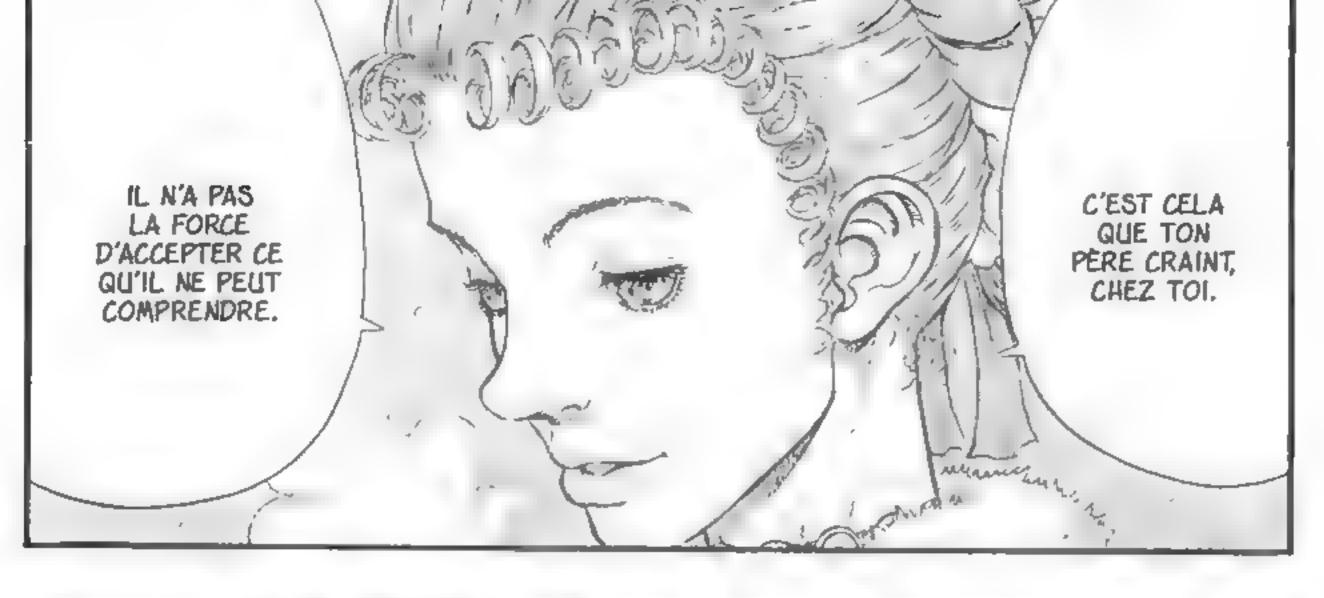






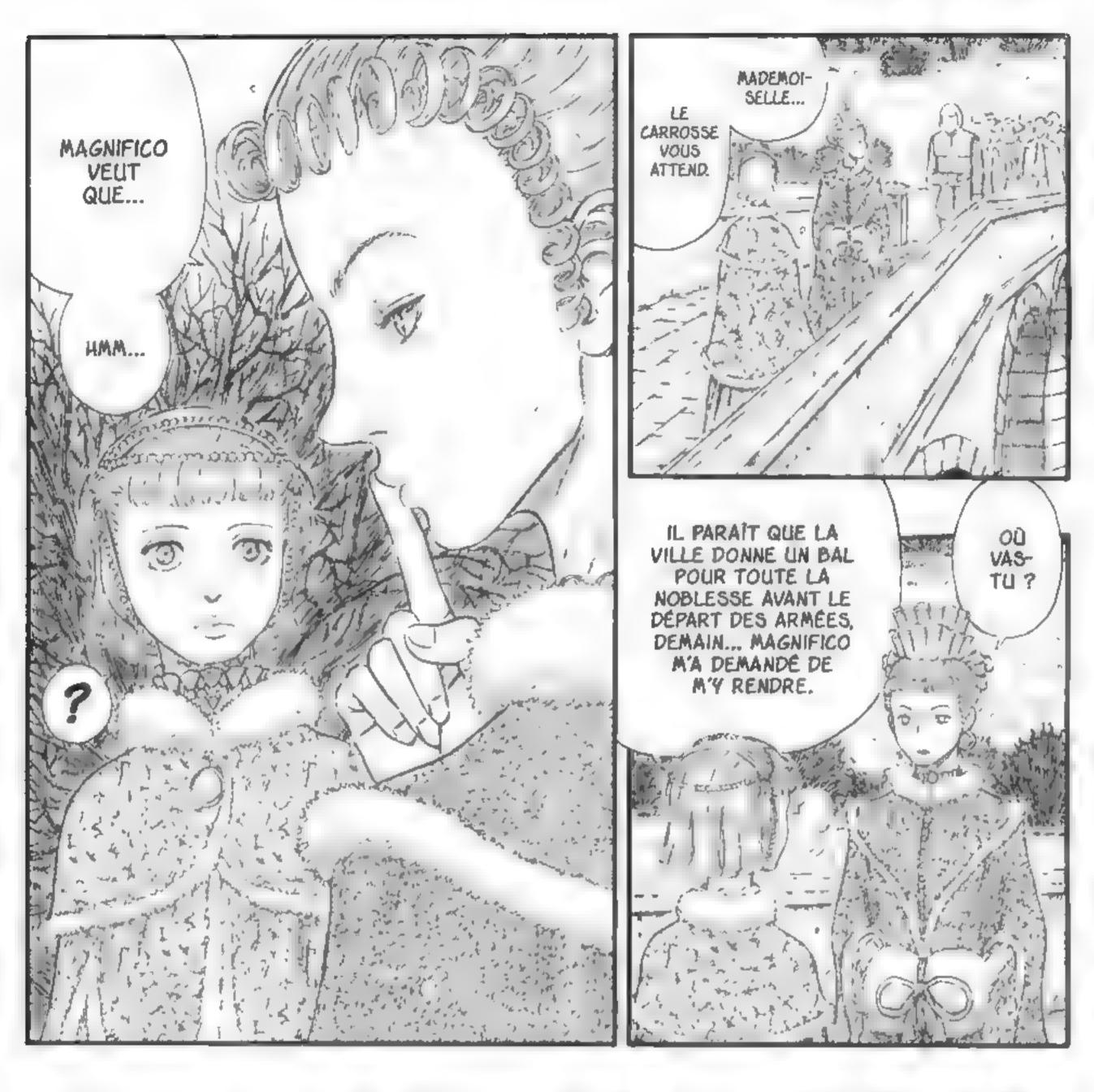










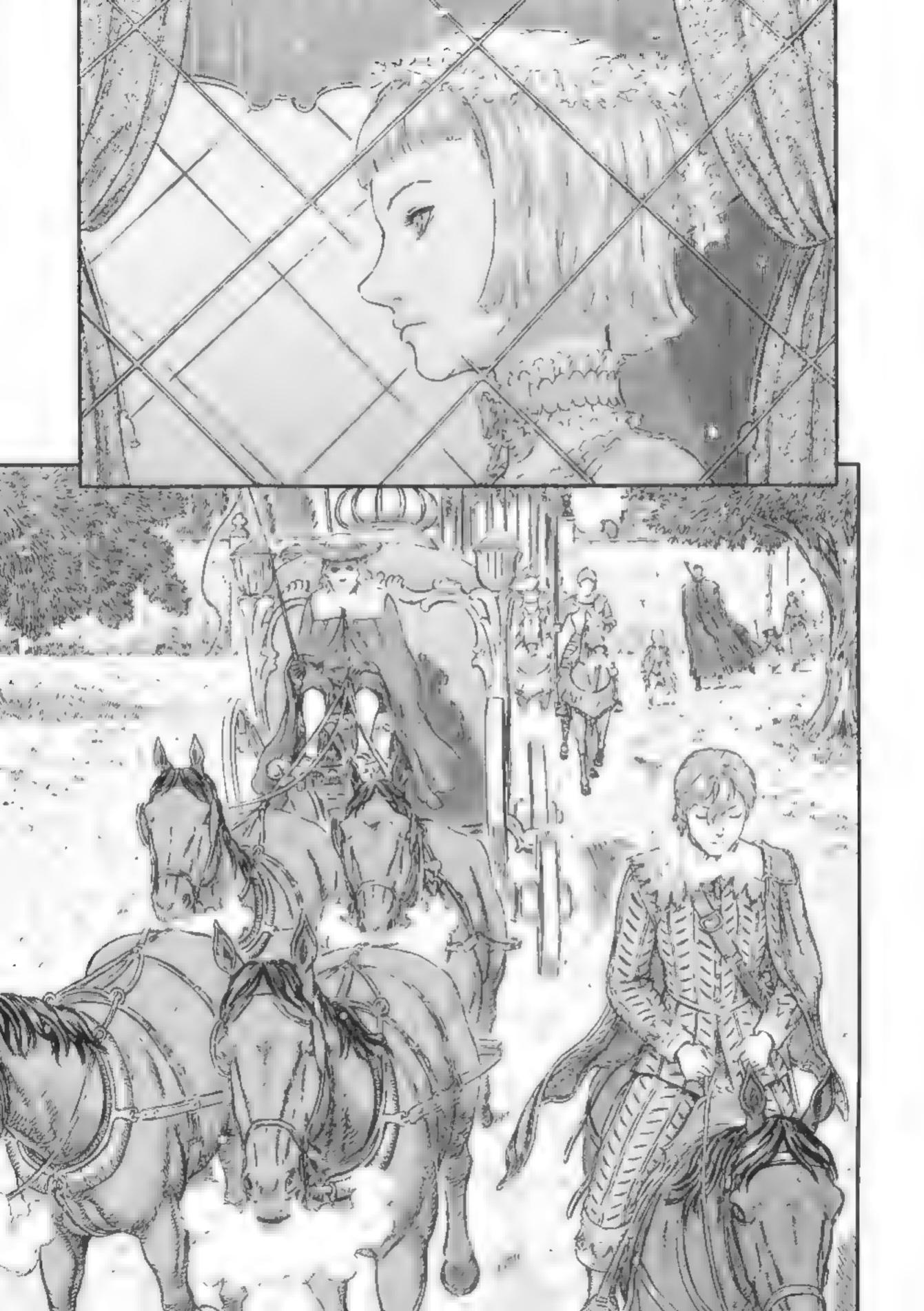




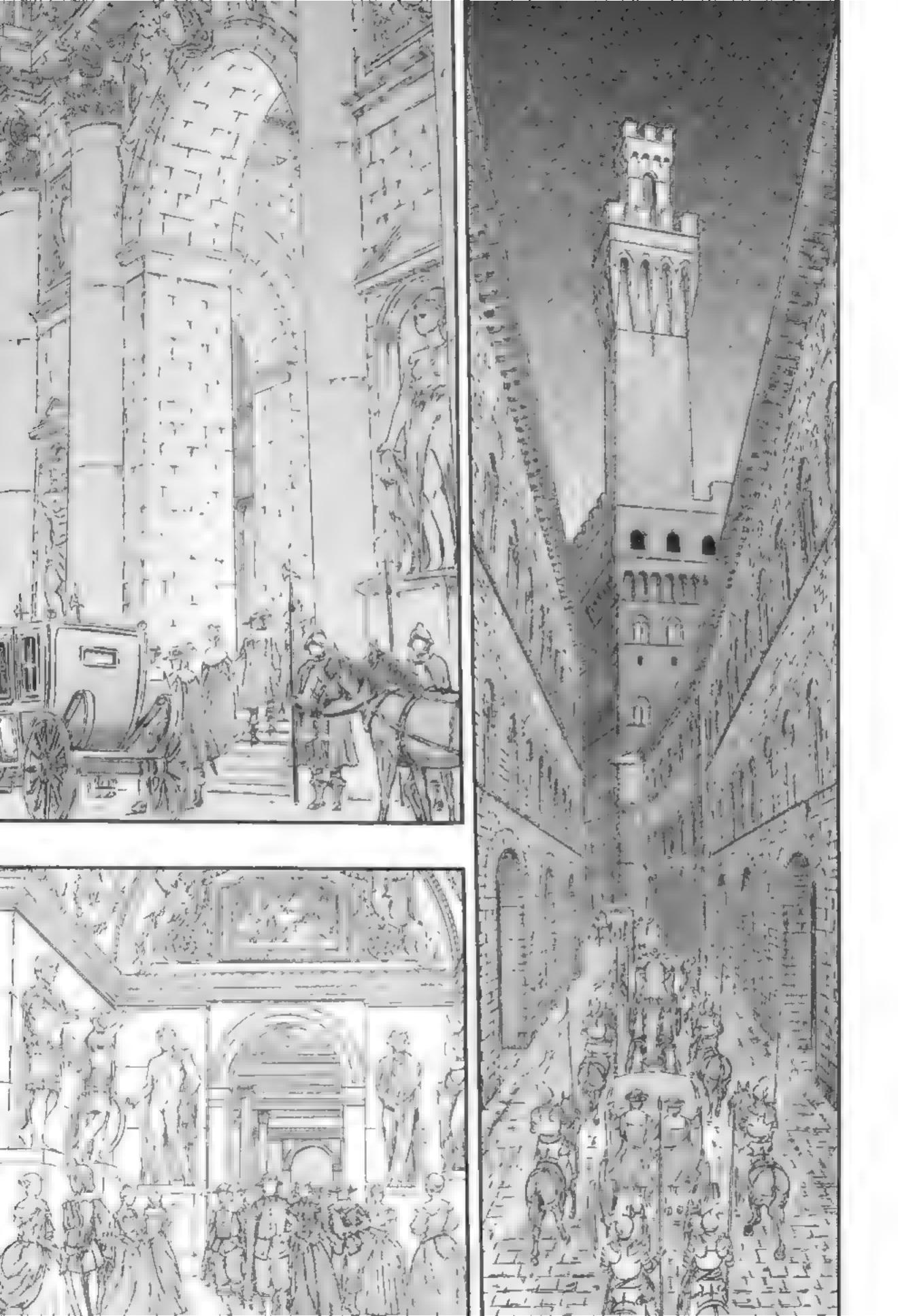


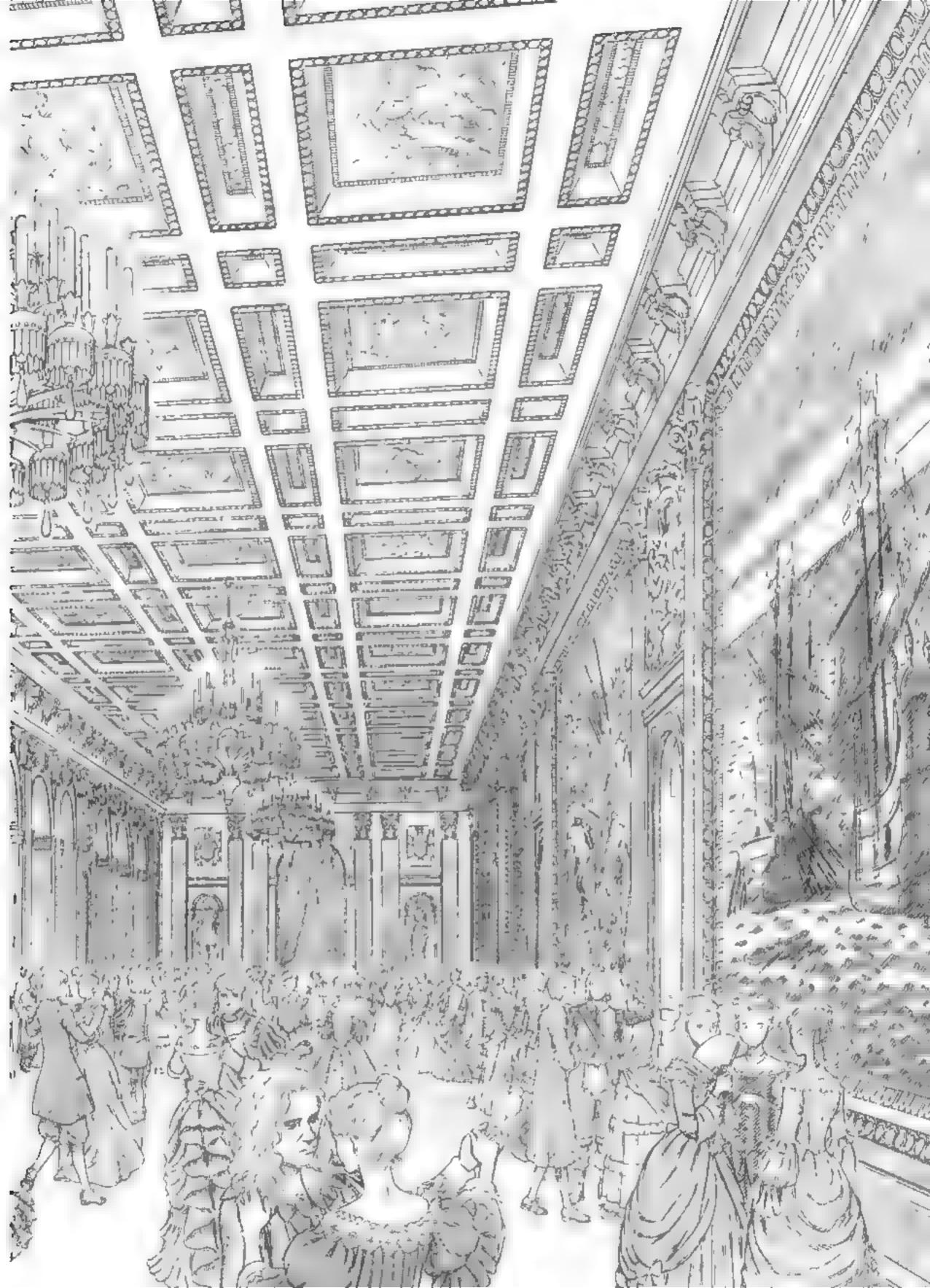






LE BAL



































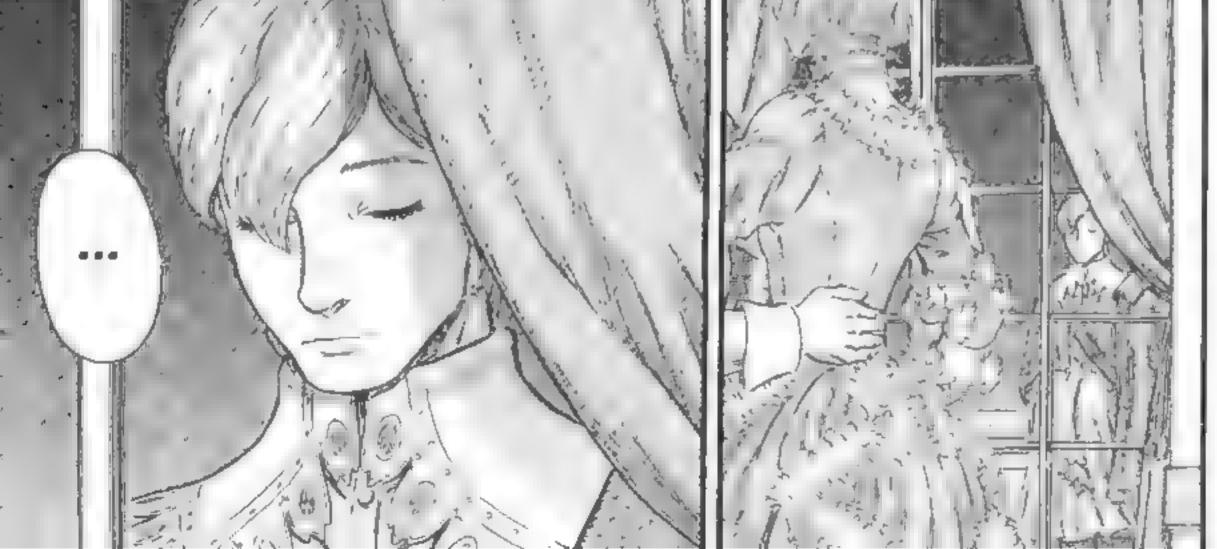












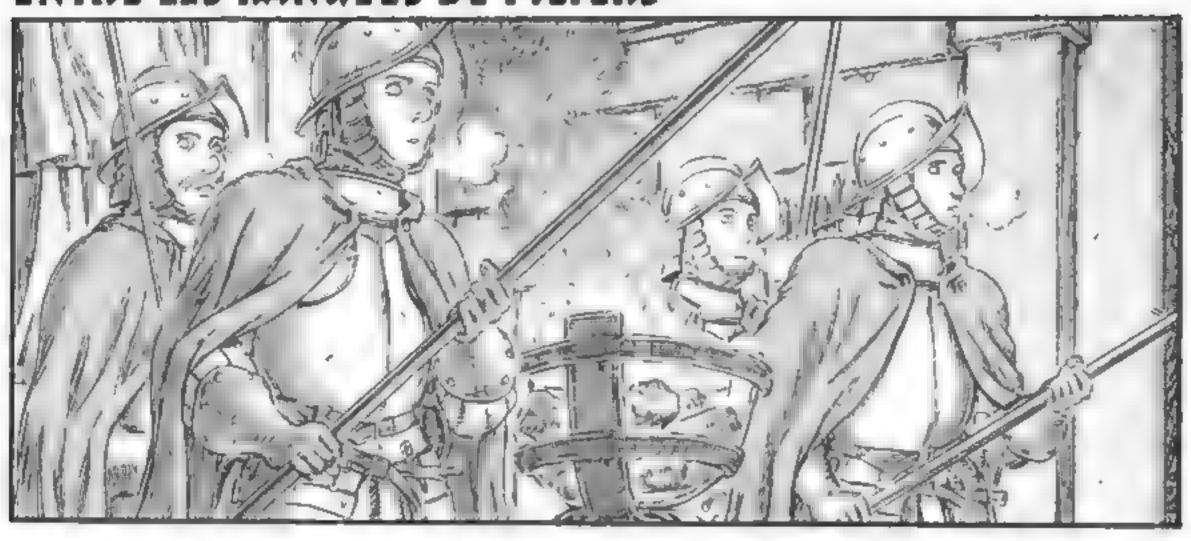








ENTRE LES RANGÉES DE PILIERS

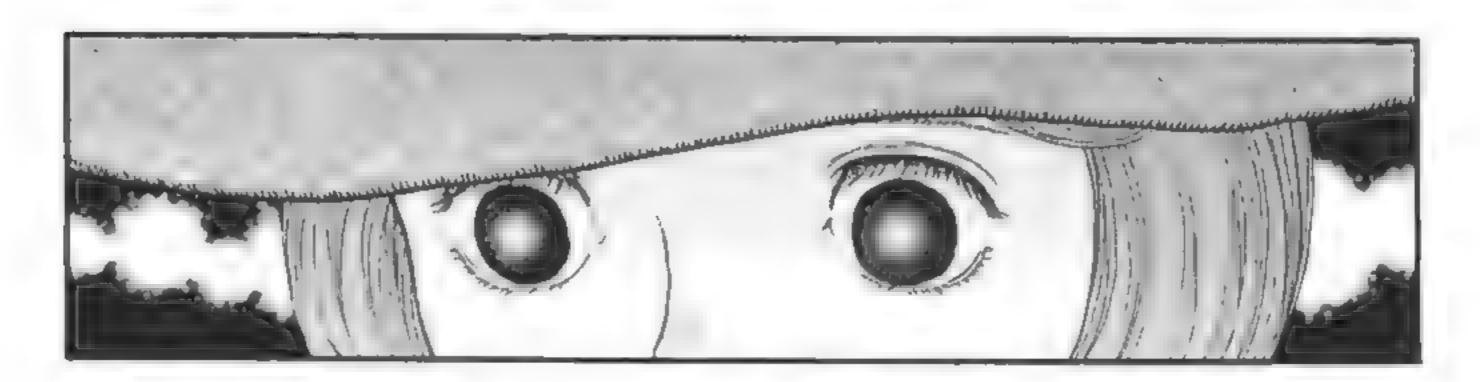










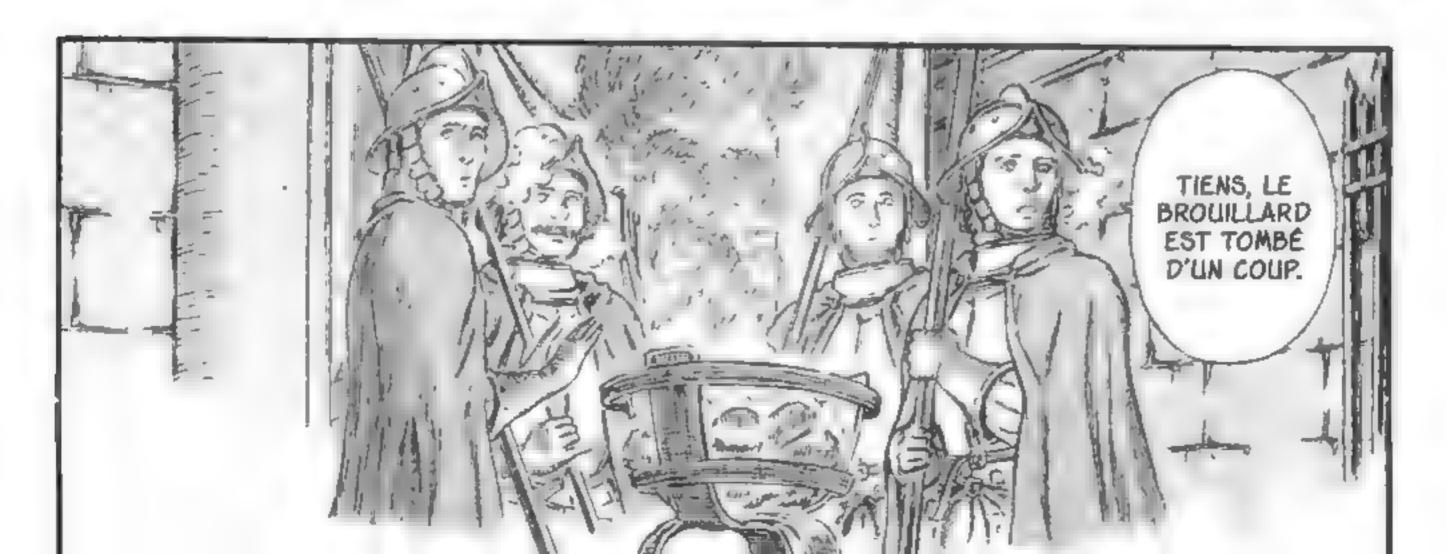






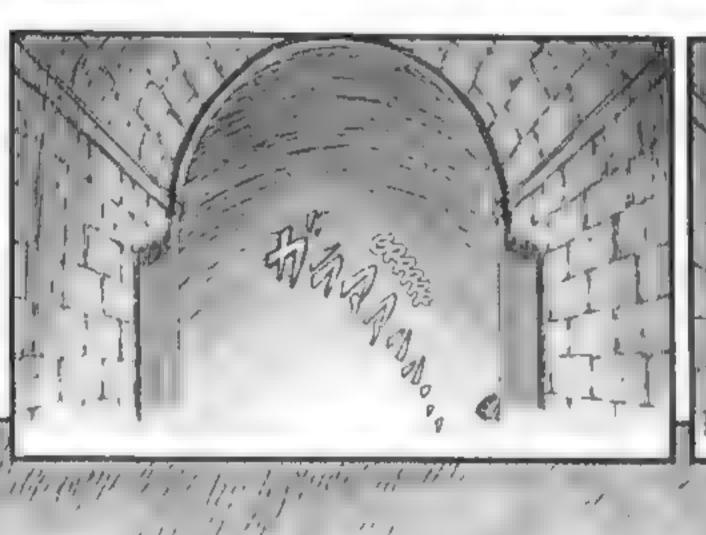


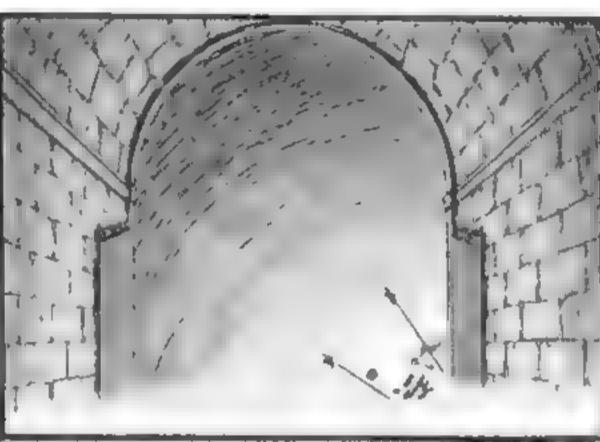


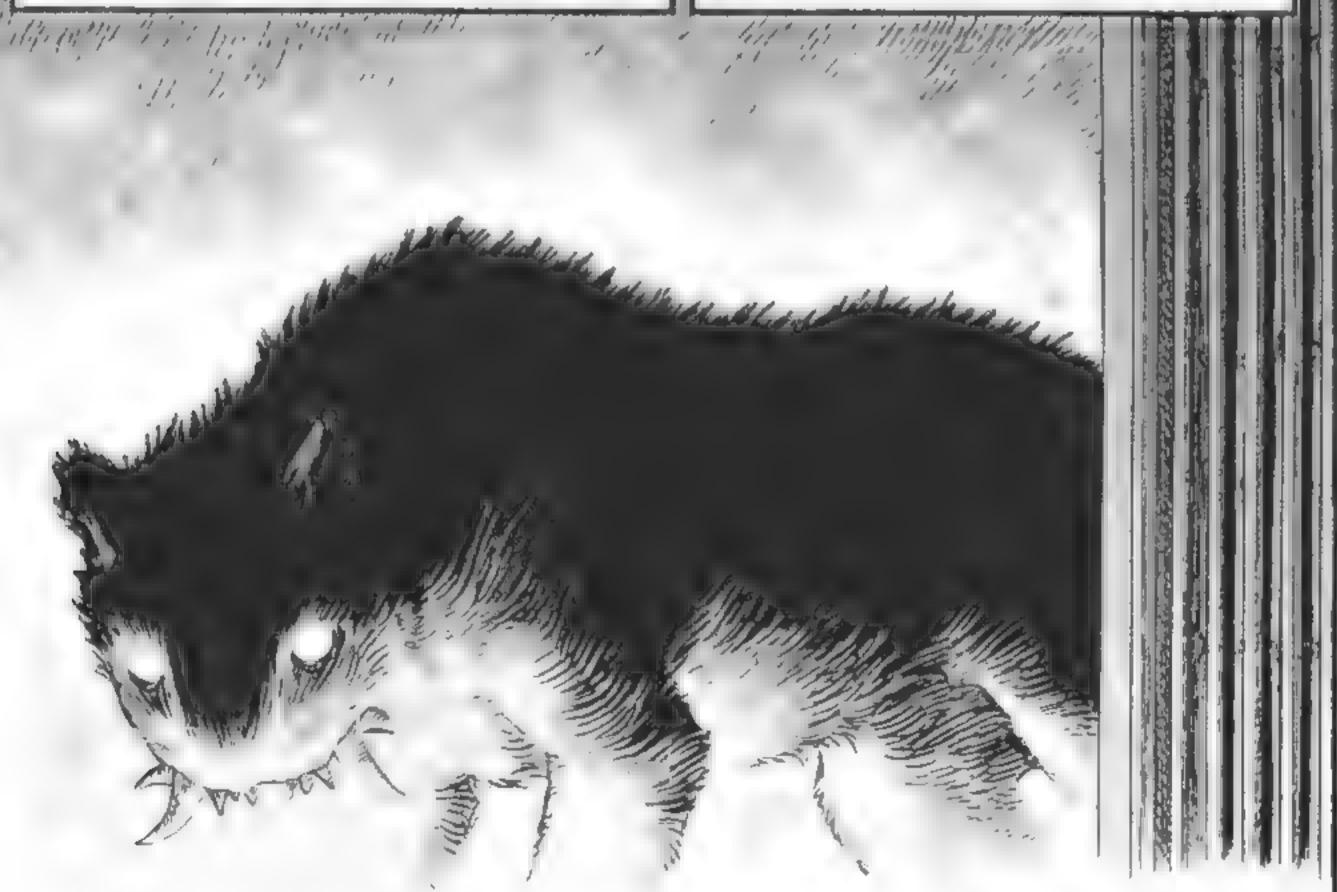




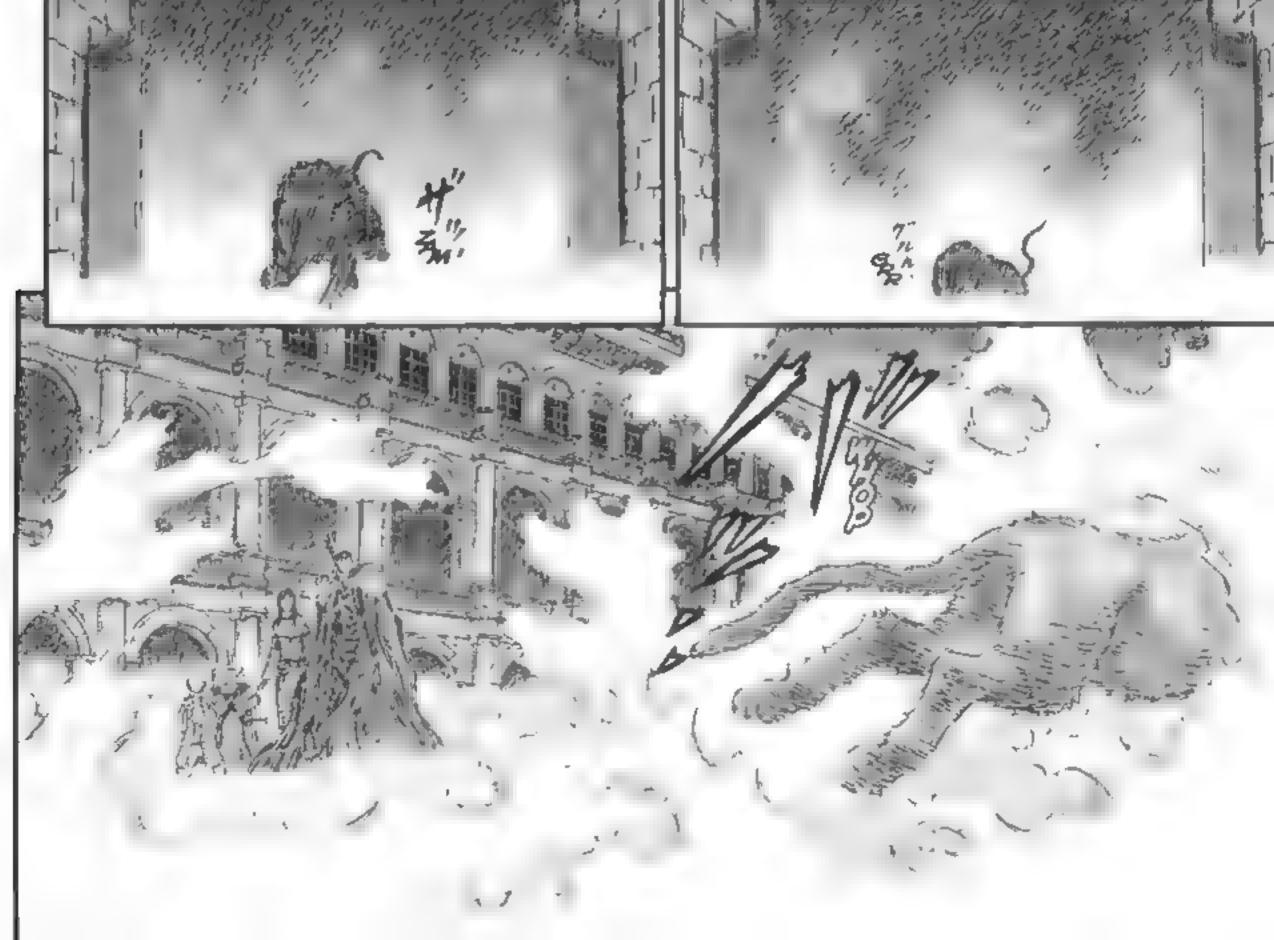


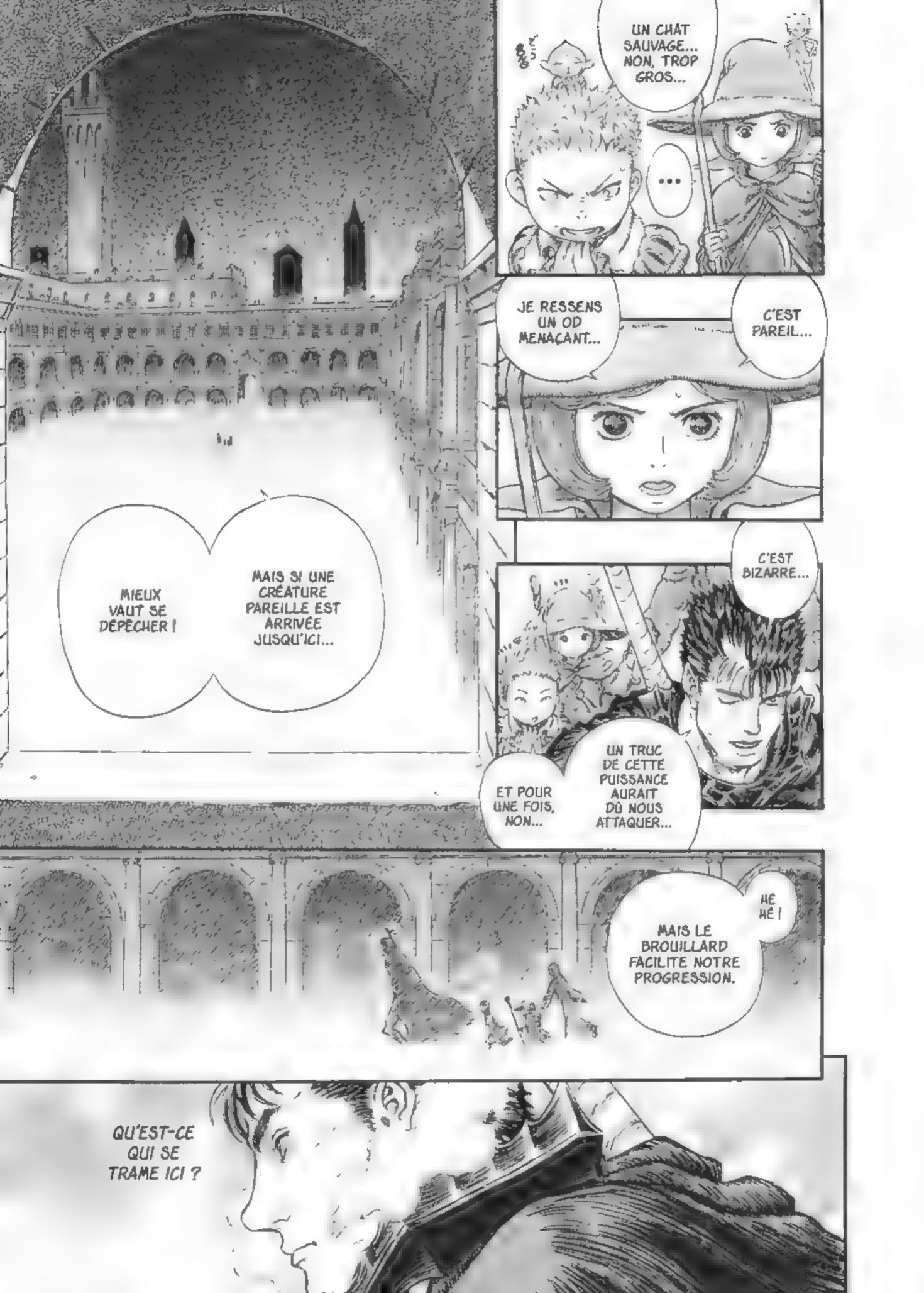








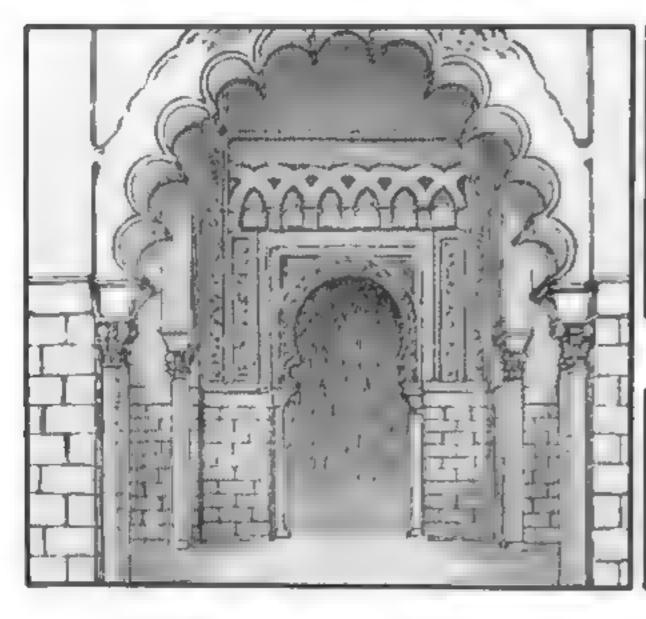


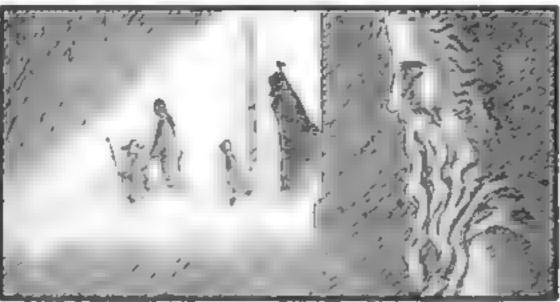


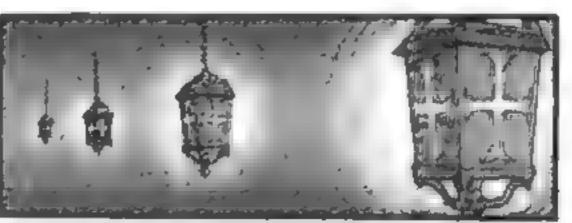










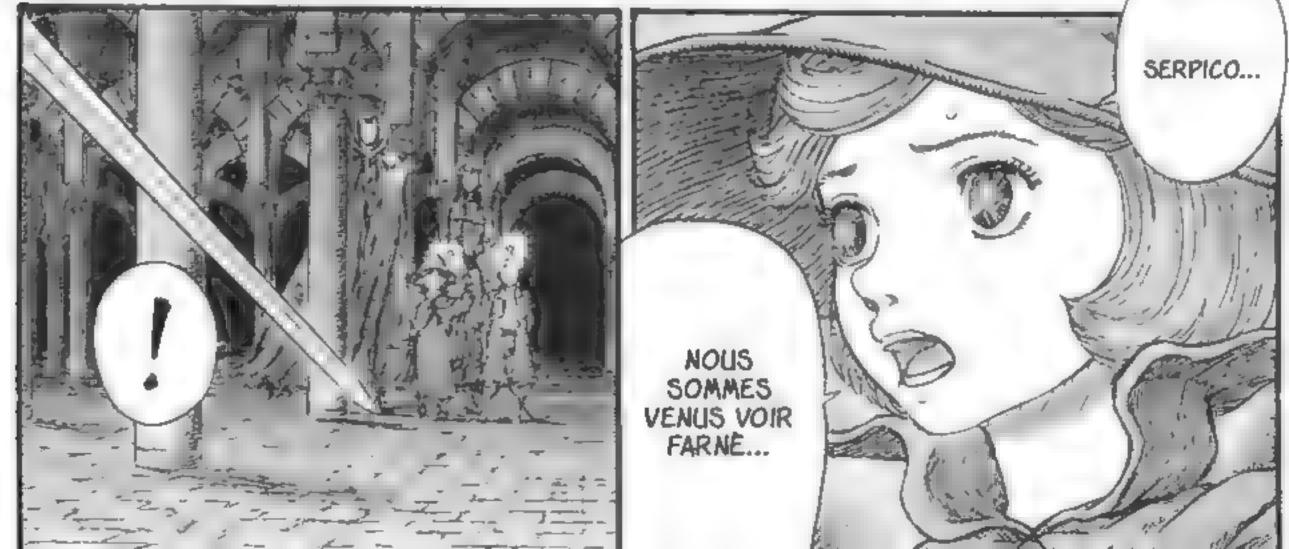






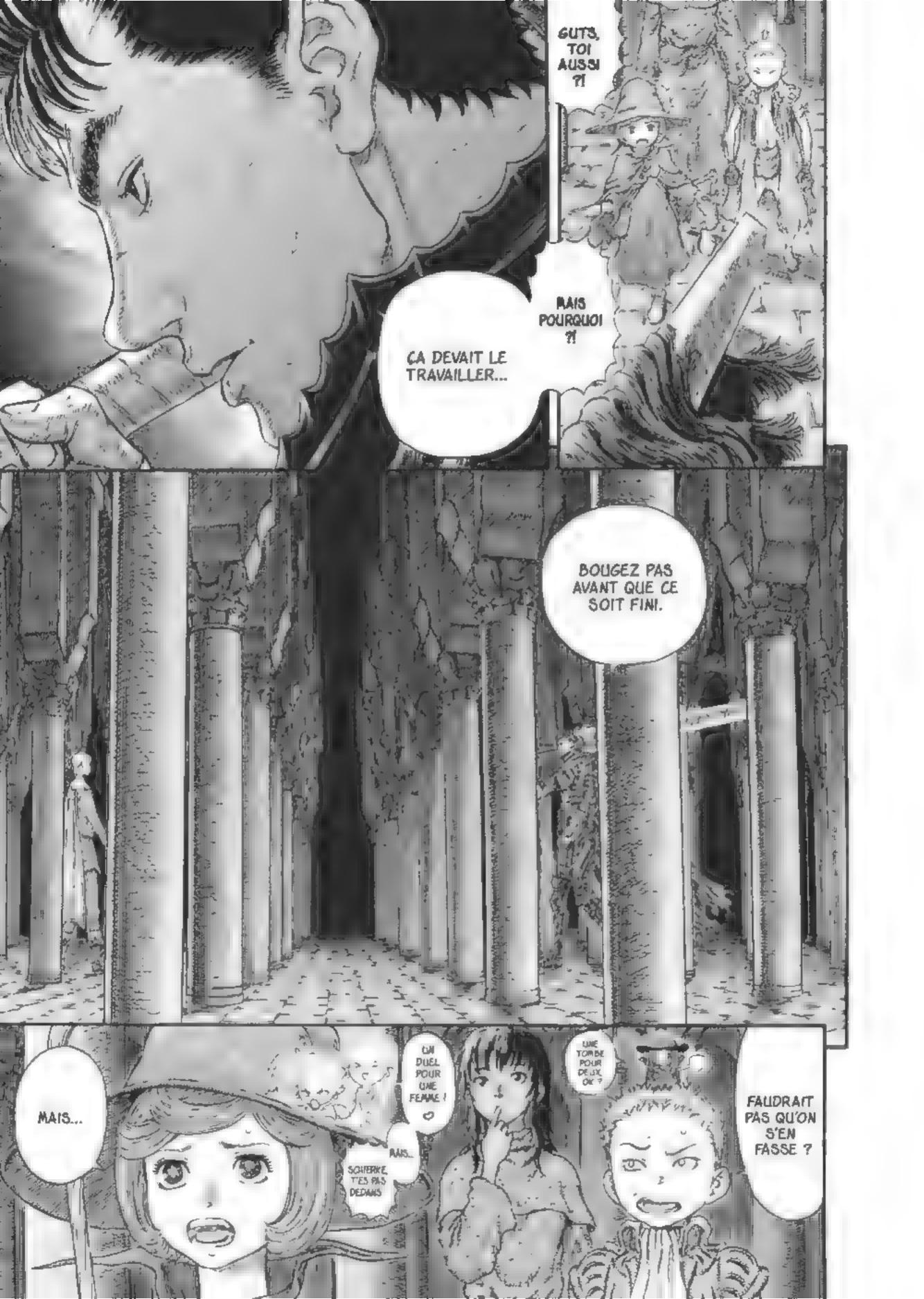
















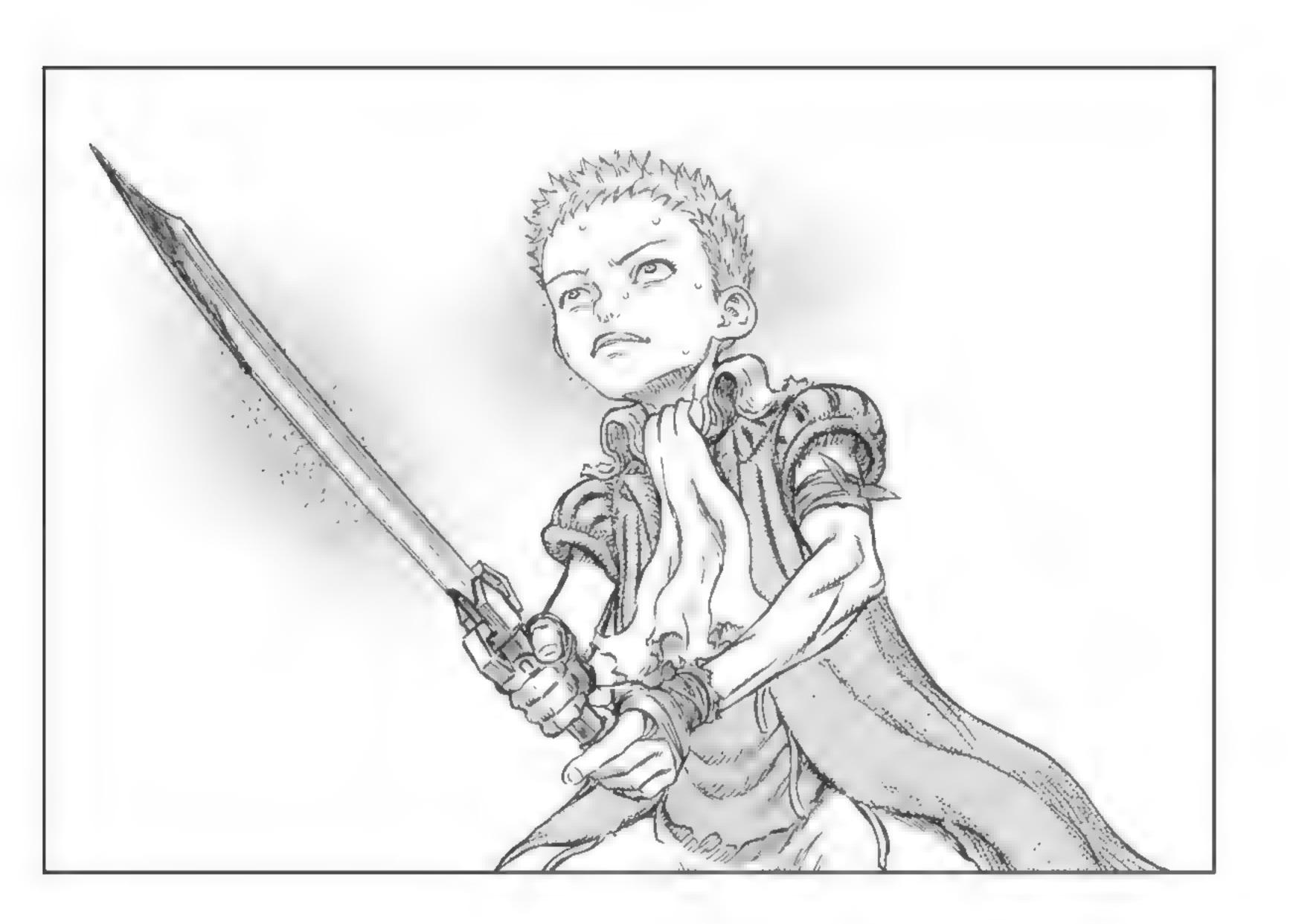


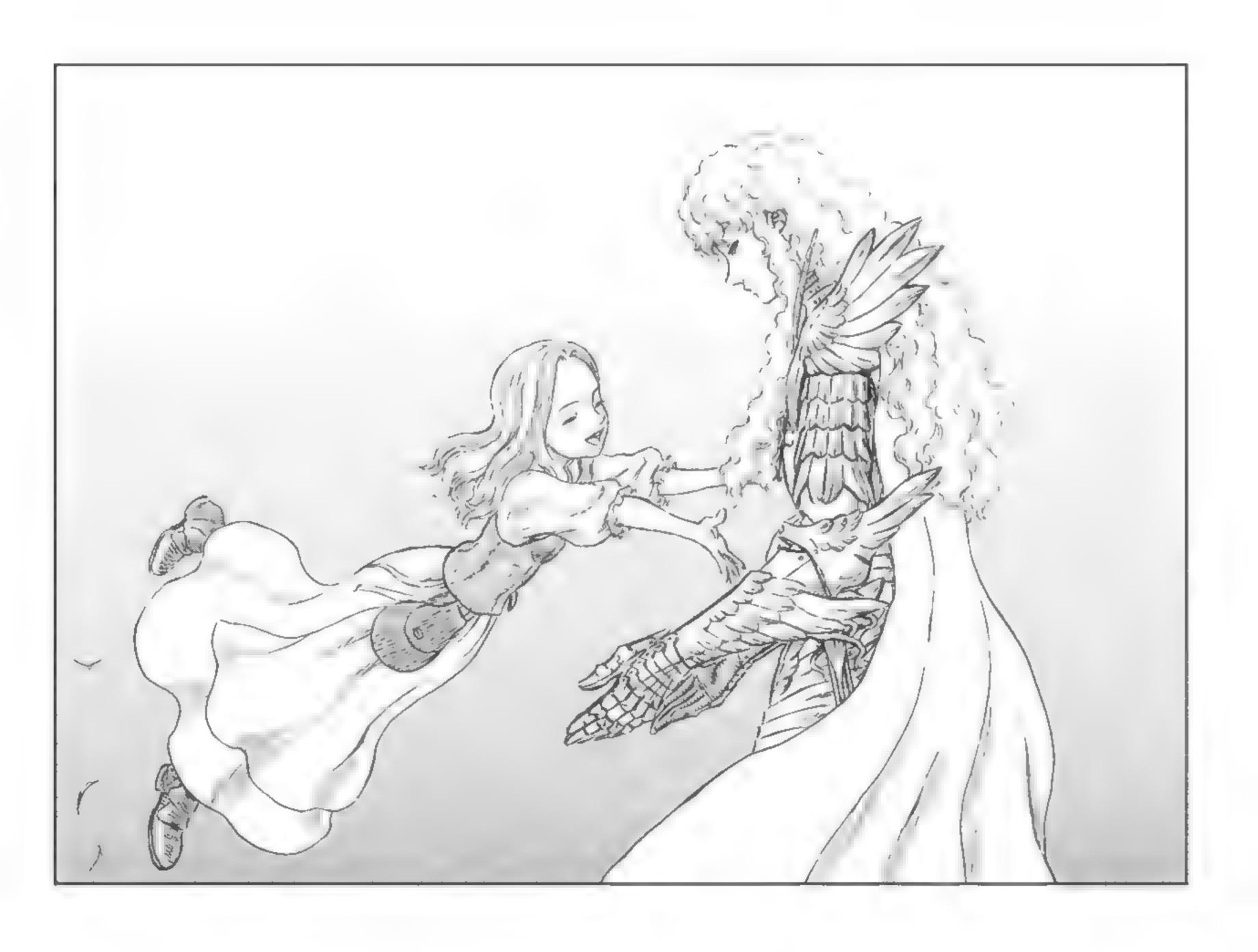


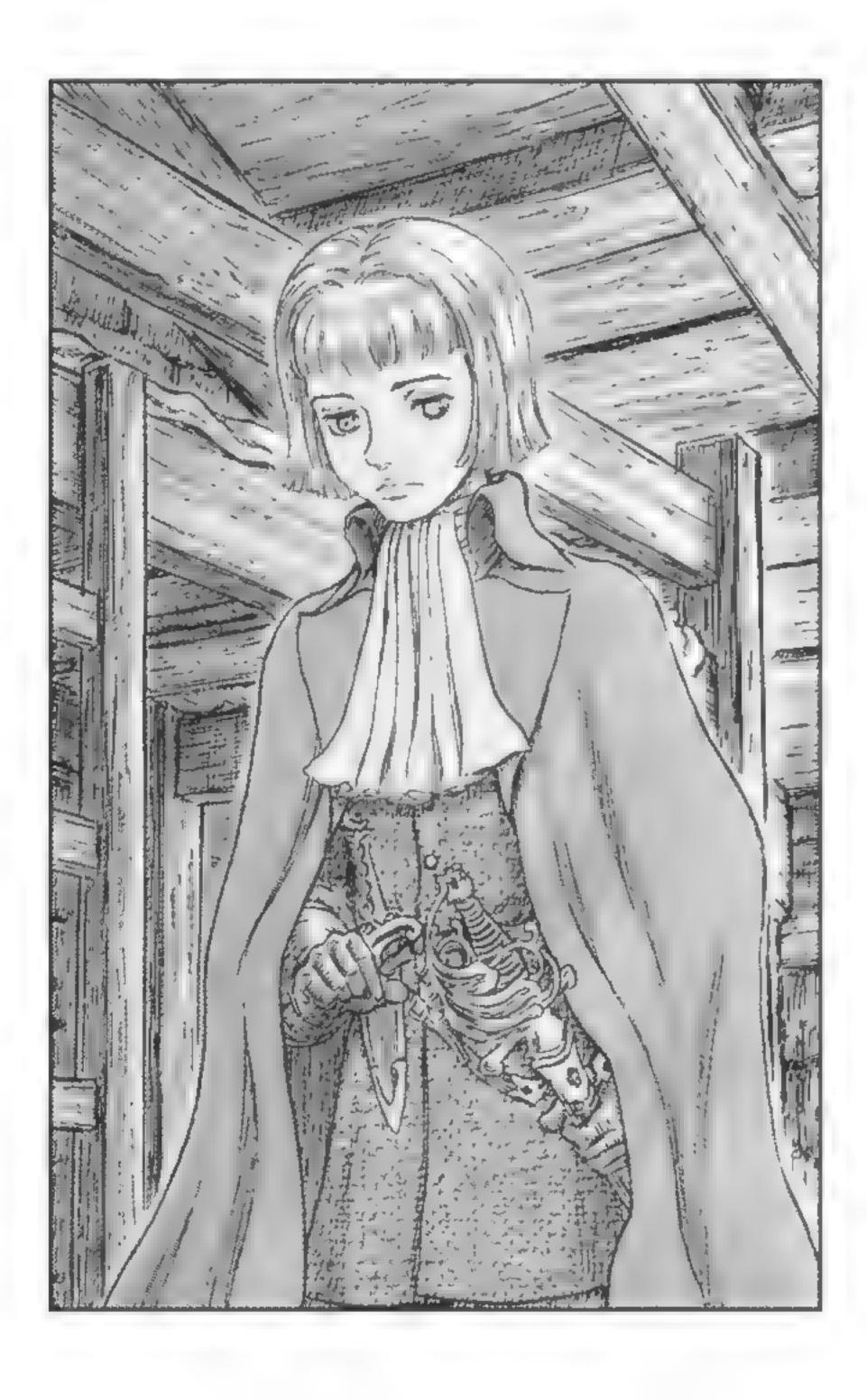
BERSERK 29

STORY & ART KENTAROU MIURA

ANDA MINADA











BERSERK by Kentaro Miura

© 2005 Kentaro Miura

All rights reserved.

First published in Japan in 2005 by HAKUSENSHA, INC., Tokyo

French language translation rights in France arranged with HAKUSENSHA, INC. Tokyo

through Tuttle-Mori Agency Inc., Tokyo

Édition française
Traduction depuis le japonais : Anne-Sophie Thévenon
Correction : Thomas Lameth
Lettrage : Bakayaro

© 2018, Éditions Glénat
Couvent Sainte-Cécile — 37, rue Servan — 38000 Grenoble
ISBN: 978-2-3310-3567-8
Dépôt légal: mars 2018

Cette version numérique est conforme à la version papier commercialisée.

www.glenatmanga.com

